3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！

GAME SOFTWARE
电子游戏软件
VOL.181
2006年10期
定价9.80元
随刊附送
电玩通&电击收藏
最新PS2记忆卡贴纸
◆怒涛攻略
大神
彻底攻略
◆超新作特报
X战警
达芬奇密码
梦幻骑士/皇牌空战X
◆PSP特别专场
桑巴吉它 剧情小说
雪割之花 剧情小说
合金装备 迷幻剂2 全对话脚本
◆热点聚焦
山脊赛车7登陆PS3
NDS非常规热销现象解析
三上真司击向PS2的愤怒之拳
独家专访：直面iQue的未来战略
罪恶工具XXS
全系统角色全解析
九十九夜攻略+精彩小说
地球冒险3/球会创造
◆特别策划
幻想终结 Fantasy Finalized
游戏白色魔盒XB360
ISSN 1006-5032
10
9 771006 503000
TVGAME 综合情报志

口袋妖怪十周年白金纪念套装
口袋妖怪TV版主题歌集DVD
超白金歌集收藏
白金歌集满载
全世界的感动
TV版影像歌集
24曲+收录
同碟收录珍贵口袋歌集影像多部
珍贵DVD
加
独家秘卷
从未人知的口袋历史！揭开背后真相！
口袋中的秘密
POKEMON STORY
DVD豪华珍贵音乐歌集
10万字绝秘历史珍卷
从未公开过的独家资料/口袋妖怪诞生珍贵记录
口袋发展的幕后故事/口袋妖怪之父亲述历程
口袋妖怪轰动事件的背后秘密……10万字海量资料！
定价:15元
5月20日全国上市
火热预购中!!!
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部 (请注明“口袋十年”)
邮编：100011 咨询电话：010-64472177 / 64472180 邮资免取

「山脊赛车7」登陆PS3!!

NAMCO在E3预定展出的PS3版最新作画面先行公开!

利用PS3实现联网对战

新一代的《山嵴赛车7》将利用新一代主机PS3强劲的网络功能，以及PS3全新的网络服务，实现真正意义上的ON-LINE模式。根据目前的资料来看，玩家不但可以通过网络实现最大14人的对战，而且可以通过特殊的服务，实现对爱车的改造。每个车种会有最大20万种改造方案。

永濑丽子继续充当代言

从本系列的3代开始，NAMCO就创造了这个虚拟的偶像——永濑丽子。而且在本作中继续担任代言人的角色，不过从目前的资料来看，丽子的脸似乎比以前略显成熟。

→"图中首次说明PS3主机的表现能力。"（游戏制作人寺本秀雄）

前所未有的爽快感

本系列最值得称道的应该是操作的爽快感。驾驶着爱车在弯道处，以超过200公里的时速转弯时的快感，绝对是本系列以外任何赛车游戏所无法比拟的。如今借助PS3的强大实力，本作会将这种感觉发挥到极致。

一本系列爽快的操作会有本质的进化。

世界最大规模电子娱乐展E3（Electronic Entertainment Exhibition）将于5月上旬在美国洛杉矶举行。NAMCO的山脊系列最新作《山脊赛车7》将登陆PS3。本期的卷首特辑将介绍本作在E3展上预定公开的部分情报，以及来自NAMCO开发队伍的特别访谈。本作将会在E3上进行全面的展出，展出影像的标题为《山脊赛车 Vision 2010》，主题是宣传PS3的强大性能，看来本次PS3的首发真正得到了NAMCO的鼎力支持。本作将作为PS3主机首发游戏的其中一款，相信游戏的质量会直接影响到PS3主机的口碑。但就目前得到的情报来看，游戏通过PS3的强大图像处理能力，在画面表现上将完全凌驾于现有主机的游戏之上，难怪连本作的制作人寺本秀雄也为PS3的强大机能所感叹。看来操作的爽快感不但能在本作中延续，而且必将得到空前的进化。

制作人寺本秀雄、导演小林贤也、音效监督大久保博
——本作开发三人组独占特别访谈

本作会让大家觉得：PS3是正确的选择！

——请问开发计划已经开始了吗？

寺本■其实在XBOX360版《山脊赛车6》开发结束后，马上就开始了。首先，我们必须要对PS3这台神秘的主机有很深入的了解，可以说开发工作实际上是从了解主机的性能开始的。和SCE在进行接触的时候，对主机的概念有了一定的认识。从和主机商的沟通中，我们能够清楚地感觉到这台主机托付了开发人员的梦想。但是只有硬件是不可能实现的，我们是软件的开发方，将和他们一起使这个美梦成真。

一游戏中提供了超过20种的赛道，将充分发挥竞速的乐趣。

小林■比如说，听到有关ON-LINE机能的情报后，我们向SCE方面传达了我们想做的东西。但必须等到详细的情报出现，才能根据游戏的特点进行新的开发提案。实际上通过反馈，我们也得到了很多有价值的情报。

大久保■因为有了PSP版的《山脊赛车》音效部分的资料，我们也向有关方面传达了真正需要的东西，所以得到了很多可以使用的现成资料。

——就是说即使主机改变了，还是有很多方法使游戏中的很多资料得到沿用。

小林■这也是我们引以自豪之处。就算这回主机是PS3，我们开发队伍的目标仍然是根据硬件为基础，早日将我们的想法具体化。

寺本■所以这款《山脊赛车7》也希望能够尽早与玩家见面。同时也可以通过我们的手来让人们了解到PS3这台主机的强劲之处。

游戏开发者谈神秘主机PS3之性能

——那么能谈谈各位了解到的PS3的所谓概念吗？

寺本■到现在为止，我们强烈感到的是这台主机的POWER。这是一种凌驾于电影院的剧场效果之上的音画表现，而且潜力还大有继续研究的必要，还有就是真正能够实现对应网络的部分。

——还请详细谈谈关于音画的表现。

寺本■大家都知道，玩家的操纵，会使画面和声音发生相应的改变，这其实是一个很复杂的计算过程。但是在PS3的强大机能之下，不但表现出目前为止从未出现过的游戏画面，而且计算能力还远远没有枯竭。所以只要投入精力去制作，就可以完全增强《山脊》系列最重要的"爽快感"，以及拐弯时的加速、减速所实现的漂亮甩尾等都能有前所未有的进化。我们对于增强操作的"爽快感"可以说做了各种各样的努力。

小林■美丽的画面是能让人投入的重要一环，但是《山脊赛车7》所定的目标可是远远在这之上。

大久保■声音方面的表现也是一样。不论是两个声道、还是5.1声道，都不只是表现位置的工具，而是实现一种牵动人心的演出效果。

PS3将开创全新家用机之网络时代

——关于ON-LINE方面是如何表现的呢？

小林■我们把最大实现14人对战作为目标，和前作的6代一样。只要能实现14人的对战，那么网络对战的魅力应该能够充分表现出来，所以感到没有再增加对战人数的必要。总之，我们想把超越单纯胜负的乐趣传达给玩家。

寺本■就是像所谓"协力游戏"那种感觉。比如和在网上碰到的日本、美国、欧洲的玩家，结成战友也是一种有趣的游戏方式。关于增加网络对战的乐趣，我们使出了浑身解数，请大家期待。

小林■作为ON-LINE方面的乐趣之一，也就是对车体的改造。玩家可以通过网络，向其他玩家炫耀自己改造的独特车体。

寺本■这其实是继承了《山脊》系列一贯操作简单的改造风格，因为本系列绝不会出现复杂的操作，这一点请大家放心。

——最后还请对读者说两句。

寺本■相信大家拿到本作的时候，一定会感到PS3的强大机能，以及《山脊赛车7》与现有赛车游戏的不同之处，敬请玩家们期待。

大久保■本次的最新作可以说是活用了本系列中丰富的音效资料，到时候展现给大家的将是真正意义上的次世代之音。

小林■大家体验过本作之后，一定会认为购买PS3主机是正确的选择。

Vol.181
2006 / 10
半月刊 每月一日/十五日出版
创刊时间1994年 定价9.8元

封面主题「大神」动作冒险/日本神话

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CONTENTS

■主办单位：中国电子学会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/魏希宁/乔沛 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话：010-64472729-412 ■电子邮件：vgame@public.bta.net.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京西工商广字0055号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页：www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

游戏新闻眼，洞察游戏天下！我们将以最快的时间，为您报道最全面的业界新闻大事！

游戏新闻眼 Vol.181

Focus on Game News

双周注目图片

06年E3展将上演“索任大战” 5月盛会前新闻大搜集

本刊讯 今年是E3开办十周年，三大次世代主机中将有两款重量级的角色将会盛大亮。在以往的展会中PS3和革命都没有提供过游戏试玩以及公开过十分详尽的信息，这为2005年留下了一些遗憾。而今年，PS3和革命都将在E3展上提供试玩，并公布大量重要信息。从中我们可以预料的是，索尼和任天堂在5月份的盛会上必然要展开一场激烈的对攻战，无论是信息的发布或者是游戏的发表都要努力盖过对方的风头。而在前不久公开的会场布置图中，戏剧性的一幕发生了：索尼和任天堂的展区竟然是相邻的。看来激战已经在所难免了。

E3会场布置图公开

美国娱乐软件协会(Entertainment Software Association，ESA)于日前正式公布了即将于5月举办的美国电子娱乐展(E3)场地布置图。本届E3展预定5月10到12日于洛杉矶国际会议中心（Los Angeles Convention Center）的5座展览馆举办，摊位总面积达54万平方英尺，参展厂商超过400家，并将会展出上千款游戏。

在本届E3展中，同样由SCEA、任天堂与微软这3大游戏机硬件厂商囊括了展出摊位最大的前3名，SCEA与任天堂位于西馆，微软则是位于南馆。展出规模仅次于3大硬件商的依次是：EA、Activision、2K Games、Namco Bandai、Ubi、Vivendi、THQ、SQUARE ENIX 等大型游戏制作发行商，他们大都集中在南馆展出。

前面说过，本次索尼和任天堂的展区是相邻的，但这种情况已经不是第一次发生了，如果大家有印象的话，在上届的E3展中，这两个对手就曾在同一个展区里上演了一场宣传对攻战。不过本届的激烈程度应该是以往所不能比的，这次索尼和任天堂都将带来众多最新发布的消息，以及各自新平台的试玩游戏，因此今年的展会必将有一场好戏要上演了！

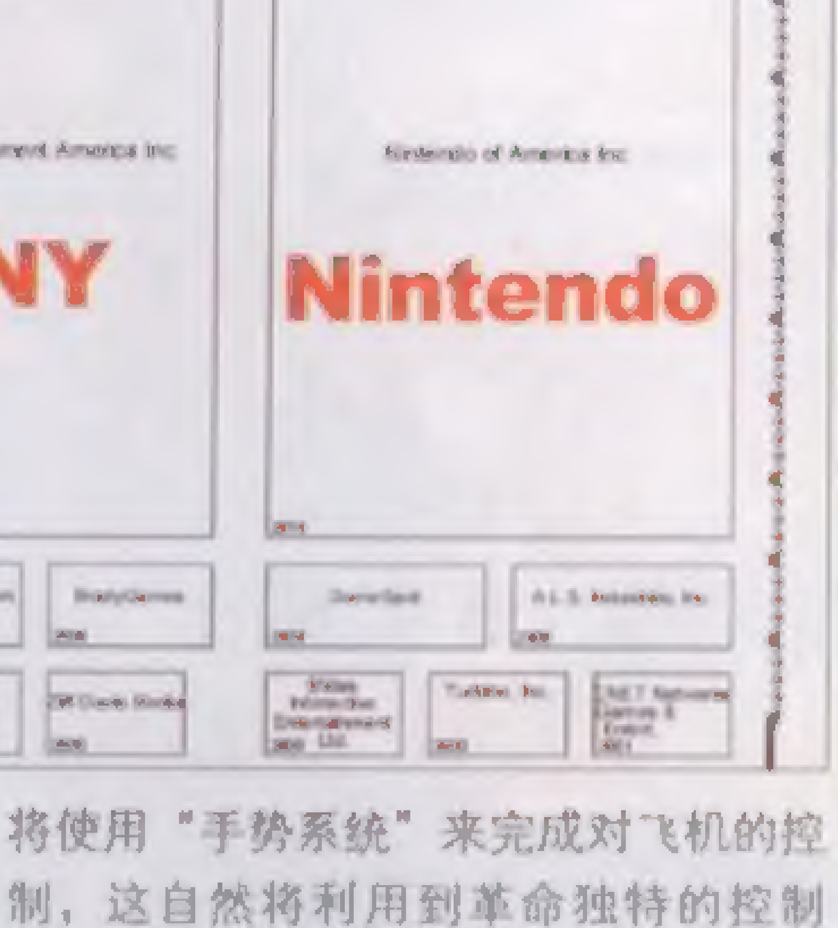
PS3与革命的正面交锋

在2005年的E3上，索尼急着把还未成型的PS3搬了出来，结果在宣布了2006年春季发售后却不得不接受延期到11月的现实。这样的结果肯定使玩家们大失所望，但相信真正喜欢PS系主机的玩家还是会一如既往地期待新主机的消息，特别是今年的展会将会有部分游戏试玩，尽管E3是不对普通群众开放，但人们同样期待能在各类的报道中了解PS3游戏究竟有多么精彩。而且除了游戏之外，PS3的真正外形也将会彻底公开。主机的外形到时候或许真的会有些许改动，而手柄则是首次正式亮相，大家终于可以一睹PS3的庐山真面目了。

我们再看看任天堂。去年的任天堂一度利用索尼和微软的斗争来弱化彼此，从而让自己获得有利的生存点。而今年的E3展，任天堂终于等到了崭露头角的大好时机。不过任天堂除了宣布将要在展会上展出革命的游戏外，根本没有透露过任何实质性的消息，看来不到最后一刻岩田聪是不会轻易开口的。我们只能从以前得到的消息中来推测革命参展E3的内容，首先在线游戏是任天堂革命计划的重头戏。他们计划将来可以有80%到90%的玩家都会选择在线进行游戏。其次就是手柄的应用和主机的相关规格。从目前公开的几款革命的游戏来看，其手柄的现场演示应该会非常精彩，而规格的公布也会让大家对这台主机的性能有一个全面的了解。最后就是价格了，这个重要的消息不见得会公开，但估计会有一个大致的范围，或者任天堂会发表关于定价方面的态度。

↑PS3这次的对手不是微软，而是任天堂。

接下来，我们说一说两个阵营中非常重头的展示游戏作品吧。今年，参加本次内部展示会的三款游戏已经确定，这三款游戏正是PS3的《合金装备4》、PS2的《战神2》，以及革命上的《赤钢》。在这其中，PS3的《合金装备4》从上次东京电玩展上首次亮相后就成为了万众瞩目的超级大作，而今次的参展则无疑会成为最受关注的一款作品，而且在本次的展示会上，小岛秀夫将会透露《合金装备4》开发过程中遇到的各种不同的困难以及如何解决这些困难的方法。至于其他两款作品，其关注度也不比《合金装备4》差多少。首先，《战神2》作为发挥PS2全部机能的《战神》的续作，它在原作的基础上能够有怎样的进化实在让人非常期待。而《赤钢》作为首款公布的革命游戏也有着非凡的意义，通过这款游戏，革命主机的神秘面纱将会被逐步揭开。



↑索尼和任天堂的展台总是会在一起，这难道是巧合吗？

综合任天堂和索尼将要展出的内容，我们可以看出由于PS3延期发售，这次E3将同时成为索尼和任天堂的最重要宣传阵地，这两个厂商的直接交锋将会从5月正式开始，并一直延续到新主机的发售。一个是高技术水平的次世代主机，一个是创新技术的综合平台，两者的输赢很不好说。现在我们只能安心做一个看客，就等着欣赏岩田聪会怎么和久多良木健唱好这出对台戏吧。

其他厂商公布的消息

Hudson秘密开发革命新作

在前不久E3官方发表的报道中称一些引人瞩目的作品将在E3上揭开面纱。其中着重谈到Hudson正在为任天堂革命开发的一款飞行游戏。在这款游戏中，玩家将使用“手势系统”来完成对飞机的控制，这自然将利用到革命独特的控制器。不过Hudson并没有给出这款游戏的官方名称，而很多人都认为该作是《Pilotwings》的新作。

另外，Hudson还有一款神秘的开发中作品，那就是为Xbox360和PSP打造的一款《地牢探险》。《地牢探险》360版可以让玩家通过Xbox Live与其他玩家一起冒险，而且地图是随机生成的，游戏支持各个角色的自定义设置。而PSP版则会利用主机的WiFi功能，支持最多4人连线。

最后，E3官方还公开了一款新的PSP竞速游戏。该游戏的制作商承诺这将是一款PSP上的“真实街道竞速”游戏。而且今天夏天就会正式发售，在下个月的E3展上应该有更多消息公布。

Capcom公布E3参展游戏

在最近一段时间被逃税消息困扰的CAPCOM并没有放弃本次E3的展出机会，并于近日发表了提供试玩的作品，目前共计有10款，但依照以往的惯例，这些游戏还不是CAPCOM展出的全部内容，应该还会有部分神秘的作品要等到最后一刻才公布。

Capcom参展作品名单如下：Xbox360《失落星球》、《Dead Rising》；PS2《大神》、《上帝之手》、《快打旋风α》；PSP《怪物猎人Freedom》、《极魔界村》；DS《洛克人ZX》；GBA《洛克人EXE 6》。

迟到的三足鼎立 任天堂的次世代大革命

↑在《赤钢》中，所有的战斗都是玩家亲手来完成的。

↑而游戏中所有的物品也可以被玩家随意拿取和使用。

PS3和Xbox360的明争暗斗在去年和今年的各种游戏展会上不断地上演。这种针锋相对的PK给人感觉好像在次世代的平台战争中只有两位竞争对手。人们在把所有目光都投向这两款主机时，似乎把任天堂给忘记了。任天堂是何许人也？把索尼和微软进入游戏界的时间加起来也比不上任天堂的资格老啊！他会这么眼睁睁地看着两个后生晚辈们出尽风头，而自己却一直默不作声吗？今年的E3该是重新构筑起三足鼎立局面的时候了。

后发制人的竞争策略

无论在先期的宣传还是在后期游戏的公布上，任天堂都远远不如他的两个竞争对手：索尼和微软。难道任天堂就没有担心他们的新产品在一开始就处于索尼和微软的下风吗？事情如果真的这么简单，那么任天堂在N64时代就已经死了。我们不要低估了岩田聪的经营头脑，他们的做法未尝不是一种后发制人的策略。以下，我们就做一个简要分析。

↑革命究竟能不能掀起革命就要看今年E3了。

首先，一个公司每一年的工作都有其侧重点，任天堂2005年的侧重点并不是新主机，而是NDS以及Game Boy Micro。革命只是一个未来的战略，在它还没有做好上市的准备工作之前，如果把它作为工作的重点则会分散过多的精力，导致真正需要顾及的主打产品遭遇冷落，反而会使当年的销售成绩受到很大影响。而今年的年底才是真正的时机成熟，所以任天堂的策略真的很按部就班、有条不紊。其结果就是NDS热卖，而且人们对革命的期待度也越来越高。

其次，对于新主机而言，发布相关消息是必须要有策略性的。先公布出主机大概的外貌和一些粗略的硬件规格，这可以让玩家对其抱有期待，同时因为公开的消息少，所以大家会格外关心这款主机的未来。一气把消息都公开却迟迟不能发售的话，玩家就会渐渐对主机失去期待的兴趣，只是觉得到时间就会卖了，而并不会期待下一次会有什么新的惊喜。今年的E3之前，任天堂终于又断断续续放出了一些消息还有游戏的画面，这说明又一次公布消息的机会到了。但这次的公布到底有多彻底呢？估计还是会有所保留的。

从以上两点可以看出，任天堂的后发制人是有道理的。而索尼和微软呢？索尼先把所有消息公之于众，但后来包括硬件技能削减和主机延期发售的事实让久多良木健颜面扫地。而微软提前一步发售新主机也没有在日本捞到多少好处，仓促之间的游戏质量低下和主机设计不足都是其在日本受挫的原因。

善用媒体宣传的力量

在2005年中到2006年初的将近一年时间，各媒体的大量笔墨都用在了Xbox360和PS3上。也许有许多人会觉得主流媒体已经开始忽略任天堂的新一代主机了。不过大家不要忘了，媒体和读者都是有猎奇心理的。可能在2005年E3展之后的一小段时间里索尼和微软成为了主角，但任天堂并没有选择用大量爆料来与对手硬拼，而是断断续续地发布消息来不断给媒体带来新闻，并不时给即将忘却革命的读者带来惊喜。今年的E3展，索尼和微软已经没有什么新闻可以爆料了。而任天堂则可以毫不费力地成为各大媒体报道的焦点，并且免去了为争取关注而想方设法打压对手。

在今年的游戏开发者会议刚刚结束之后，岩田聪的讲话就充分表明了任天堂此刻的轻松心态。在整个采访过程中他显得极为轻松愉快，对来自于索尼和微软的压力也表现得泰然自若。

关于任天堂的次世代主机战略，岩田聪再次强调说："革命的首要目标就是要做其他主机做不到的事，这不仅会体现在功能性上，也表现在游戏性上。"另外他还透露："到目前为止，革命依然有许多独特的硬件机能没有被公开，可以说我们还保留有许多杀手锏，这些都将在2006年5月的E3游戏展上公开。"从这次的访谈，大家应该可以看出任天堂在利用媒体宣传上的独到策略了吧？

长远的产品定位

在年初的采访中，岩田聪曾表示，革命将突破一直以来存在于家用机领域的诸多障碍，实现真正意义上的革命性突破。他说："直到现在，家用游戏机领域依然存在许多障碍。比如说在一个家庭里，如果有一个人在玩TV游戏，那么几乎可以肯定会有其他不玩游戏的家庭成员。这就是一种无形的障碍，任天堂的目标就是要打破所有这些束缚。当人们在即将到来的E3上看到我们所展示的成果时，就会明白我们将会创造一个前所未有的新平台，会有比现在多得多的人参与到游戏中来。"

在任天堂的《任天狗》和《脑力锻炼》系列游戏取得巨大成功之后，许多玩家担心革命上的游戏可能会变得过于简单化或是低龄化，关于这种疑问岩田聪表示完全不必担心，他说："我们会一如既往地提供像《赛尔达》和《马里奥》这样的经典游戏，这一点毋庸置疑。但同时我们也要考虑那些以前不玩游戏或是很少玩游戏的人，因此我们将在发扬传统经典游戏的同时不断推出那些简单但好玩的新型游戏。"

岩田聪的这些话在目前来讲还只是空谈，在没有看到游戏实体的时候，我们也无法做出正确的判断。不过如果真如他所说的那样可以让不玩游戏的人也对革命感兴趣的话，那么这样的主机普及程度将是以往所有主机所不能比拟的。

↑《orb》的角色设计风格比较像武侠。

目前公开的创意软件

《赤钢》

著名游戏开发商Ubisoft于美国当地时间4月11日正式公布将在革命上推出第一人称射击游戏《赤钢（Red Steel）》，而且这款游戏将以革命主机独占游戏的身份在今年的E3游戏展上亮相。本作将以现代的日本为背景，玩家在游戏中不仅要使用刀剑等传统武器，还可以使用威力巨大的枪械等现代化武器来与敌人战斗。而这些操作全部通过挥舞革命的手柄来完成，玩家将体验前所未有的独特游戏体验。

Ubisoft首席游戏开发负责人Serge Hascoet表示："我们非常荣幸能为革命制作这样一款游戏，而且我们相信《赤钢》将会作为革命的首发游戏登场。为了能充分利用革命的手柄，我们与任天堂展开了密切的合作，我们认为，只有革命才能真正表现出《赤钢》的魅力所在。在下个月E3游戏展上，《赤钢》的全新理念能让玩家亲身体验如动作电影一般紧张刺激的感觉，这不仅对许多渴望体验新鲜游戏感觉的老玩家有巨大的诱惑力，同样也会吸引那些从未玩过游戏的人跃跃欲试。"

任天堂现在大量采用第三方软件的态度对其他厂商来说是个极大的鼓励。任天堂美国副总裁Reggie Fils-Aime就表示："Ubisoft制作过许多创意十足且备受好评的优秀游戏作品，在业内有着很高的知名度，相信这次他们为革命带来的这款游戏必将十分出色。"

现在，关于这款游戏的具体情况都还没有公开，看来Ubisoft是要保证在下个月的E3展上给大家一个大大的意外，反正这款游戏将提供试玩是肯定的，大家就耐心等待吧。

《Orb》

Crossbeam小组日前透露了他们为革命开发的新作《Orb》。该作的故事发生在一个有着超过1500年历史的广阔幻想世界。传说很久以前，Kulon的军队发动了一场毁灭性的战争，所到之处尸横遍野，但这已经成为了历史，最终战火是如何平息的已无人知晓。正当人们的生活开始走向安逸的时候，历史却又一次重演了。Kulon中最凶残的战士成为了统治者后，将魔爪伸向了被人们誉为"宗教领袖"的Imanti，而Imanti的三个学生，Mahten、Dyces和Simique当然不会坐视不管，共同踏上了拯救之旅。

该作计划发行三个不同版本，各对应一位主角，他们将穿越Delphire世界的各个角落，更有许多未知领域等待着他们。每个人都有各自不同的故事情节，探索不同的地方，和NPC的谈话内容也会完全不同。

该作的战斗采用即时制，共有六种武器可供选择，每个角色只能使用一种武器，制作组表示，玩家可以在武器中组合魔法等许多元素，最终将会产生600多种不同的变化。在召唤兽方面，它们将在战斗中扮演重要的角色，同时一些非战斗的谜题也需要召唤兽才能解决。

既然是革命上的游戏，如何使用手柄成为了最受关注的问题，不过制作组称目前还不便透露所有的细节，但可以肯定无论是战斗还是魔法都、甚至是视角都将充分利用手柄的设计。另外，该制作组也将于下月出席E3，不过这个游戏并不会在E3上公开亮相，其初步的计划是于07年底到08年初发售。

4月12日

●据日本从2005……

SQUARE ENIX……《勇者斗恶龙12》排名第二，总销售205万套。此外在销售榜前5位中4款都是NDS的游戏

●……ADIDAS……活动为期1周，……FIFA世界杯2006……"Xbox Cup"

●……而这一天……北美地区PS2主机的售价……149.99美元……为129.99美元，降幅为13%

4月15日

●……

●目前，好莱坞制片人Samue……CAPCOM著名游戏《鬼武者》拍成电影，Hadida表示，本次的电影版将会忠于原作，并将会有大量的……演员来营造强大的气势。《鬼武者》电影版将……2007年2月开……中国拍摄，但主角尚未确……

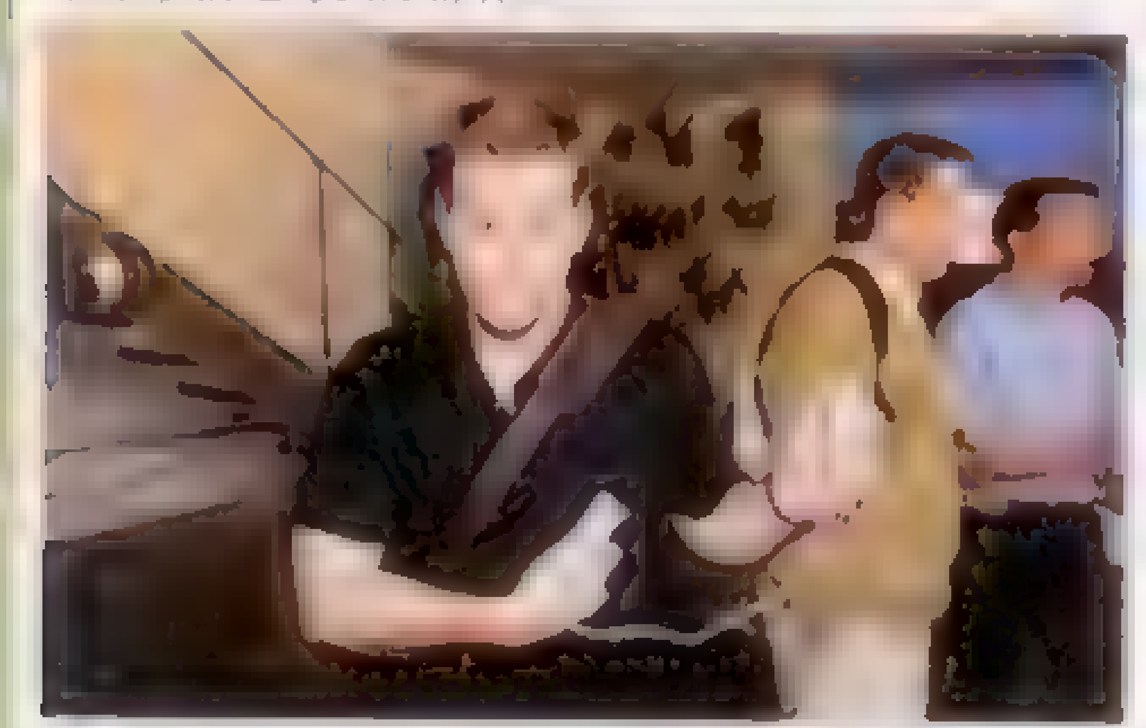
4月17日

●……

●……

●……中国……的建聚，演唱歌曲为《Poker Face》。本次EA为《FIFA世界杯2006》准备的……数据达到了空前的25套，并邀请世界各地的……

●……THQ公开了……主机的游戏演示视频，不过在场的人无……手柄进行实际操作



4月21日

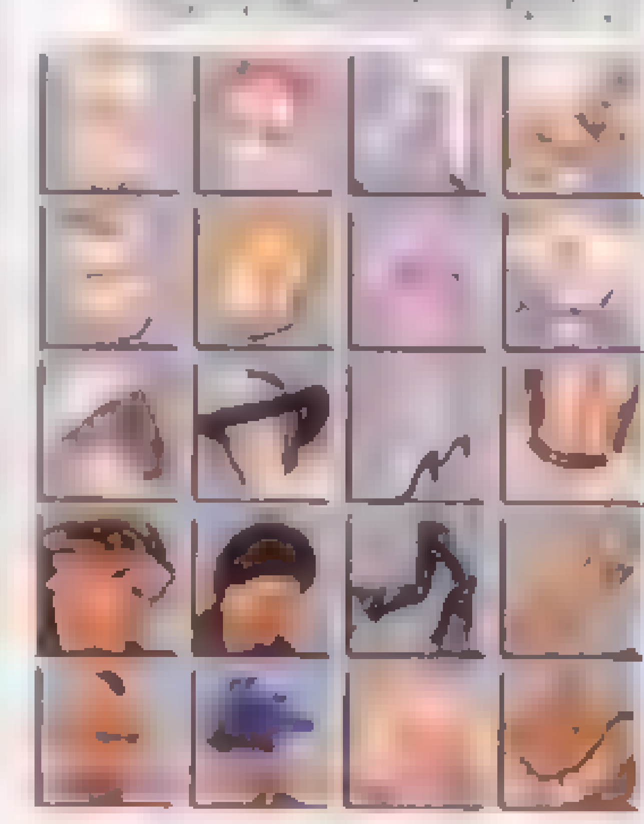
●……

●……了《武成行力》的电影改编……并没有正式公布，但是有传闻称……电影的导演，……2007年……

●……

软件 铁拳新作公布详情 丰富模式超越以往

……BANDAI NAMCO……



◆……

◆……

◆……可通过W……自己的虚拟角色上传，让其他玩家下载

软件 合金弹头诞生10周年 系列新作尝试3D变革

本刊讯 由SNK Playmore制作的知名2D动作射击……《合金弹头（Metal Slug）》系列10……

……根据最新的消息……29日推出……

特报 暗黑教父Bill来京 全新力作在华公开

……玩家期待的……戏"Hellgate London"……韩国韩光软件Hanbitsoft，在北京798 Space时……款游戏的新闻发布会，……100名……Bill Roper面对面……一流的游戏制作功力

"Hellgate London"是由暴雪创办人Bill Roper团队的精心制作的著名游戏，而作为团队首席制作人的Bill Roper……《暗黑破坏神》、《星际争霸》……

"Hellgate London"是一款众所瞩目……MMORPG与FPS两种不同类型的……Bill Roper表示，"Hellgate London……RPG，……游戏的模式创造，再以FPS特色为基础……MMORPG的玩家和FPS的玩家

硬件 世嘉再临掌机市场 新机性能无可匹敌

……据某国……的报道，世嘉……2007年末再度……

……推出计划也许是个谣传，其名称相……刺猬（Hedgehog……

据悉，这款掌机的硬件将采用43……CPU，……上有可与电脑……存储器SD和CF……提供支持包括……

……，而且在……的硬件市场已经有很大……玩家们的一个美好的梦想吧

特报 《恶魔城》新作公开 人设风格明显欧美向

本刊讯 不……就有消息称《恶魔城……前，任天堂……作名为《恶魔城 废墟肖像（Portrait……

……美风格的方向发展，与……贯的日式风格出入很大。不过游戏中的画面倒是没有太大的变化，并且……公有一男一女两个……们使用的武器也……的鞭子，而且似乎他们可以在同一个画面中协同作战

本次任天堂官方杂志公开的只有游戏人设……游戏画面，其余……有待以后公……

「乐与怒」

NDS非常规现象在延续

[illegible]内最大 [illegible]，但按照目前 [illegible]，NDS非常规热销 [illegible]仍日会维持一段时间。

NDS的成功，被日本业界称为 [illegible] 尤其是在 [illegible]性增长的时期，NDS这样一部 [illegible]性话题，[illegible]有低端开发 [illegible] NDS的 [illegible] NDS [illegible]

[illegible]，NDS游戏平年 [illegible] FF12这样的 [illegible]作 [illegible]

[illegible]NDS引起的"健脑 [illegible]场最具价值的一大 [illegible]四款健脑游戏都取得了 [illegible]

[illegible]而随着NDS [illegible]精心炮制的软件 [illegible]

东北大学未来科学技　共同研究センタ　川島隆太教授監修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング」销量188万，

东北大学未来科学技　共同研究センタ　川島隆太教授　脳を鍛える大人のDSトレーニング」销量199万，「英语が苦手な大人のDSトレーニング えいご漬け」销量75万，「やわらかあたま塾」销量118万

[illegible] NDS最新 [illegible]

[illegible]在NDS全速消化着的 [illegible]健脑 [illegible]

[illegible]本土发售 [illegible] PS2 [illegible]

[illegible]中新的神话

很显然，目前NDS成 [illegible]

排名	机种	游戏名称	发行公司	发售日	本年销量	累计销量
[illegible]	PS2	最终幻想12	SQUAREENIX	06/3/16	219万	
[illegible]	NDS	东北大学…大脑的DS…	[illegible]	05/12/29	[illegible]	
[illegible]	NDS	动物之森	任天堂	05/11/23	134万	251万
[illegible]	[illegible]	…大脑的DS…	[illegible]	05/5/19	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	英语…的DS…	任天堂	06/1/26	75万	
[illegible]	[illegible]	[illegible]D	[illegible]	05/12/8	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	…无双2	KOE	06/2/24	54万	
[illegible]	[illegible]	怪物猎人2	CAPCOM	06/2/16	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	…的挽歌FF7	SQUAREENIX	06/1/19	47万	
[illegible]	[illegible]	…RPG…	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	怪物猎人P	CAPCOM	05/12/1	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	口袋妖怪战队	任天堂	06/3/23	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	06/1/20	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	大脑锻炼教室	[illegible]	05/6/30	30万	118万
[illegible]	NDS	电子宠物的…店	BANDA	05/9/15	28万	106[illegible]
[illegible]	NDS	nintendogs…	任天堂	05/4/21	24万	120万
[illegible]	[illegible]	[illegible]	BANDA	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	圣剑传说DS 玛娜之子	SQUAREENIX	06/3/2	21万	
[illegible]	PS2	[illegible]	SQUAREENIX	05/12/29	19[illegible]	
[illegible]	PS2	[illegible]	SEGA	06/3/29	19万	
[illegible]	NDS	[illegible]大全	[illegible]	05/11/3	19[illegible]	[illegible]
[illegible]	PS2	幻想水浒传5	KONAMI	06/2/23	17万	
[illegible]	NDS	口袋妖怪 不可思议…	[illegible]	05/11/17	[illegible]	[illegible]
[illegible]	PS2	铁拳…ZERO	NAMCO	06/3/23	16万	
[illegible]	PS2	[illegible]	BANPRE	06/3/30	[illegible]	
[illegible]	GBA	口袋妖怪 不可思议…	任天堂	[illegible]	15万	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	06/2/23	[illegible]	
[illegible]	NGC	超级[illegible]	任天堂	06/1/19	[illegible]	
[illegible]	PS2	火影[illegible]	BANDA	05/12/22	[illegible]	

[illegible]与Wi-Fi [illegible]尤其是后 [illegible]获得更加 [illegible]

[illegible]方使有热 [illegible]正因如此，[illegible]多款突破百万销量 [illegible] DS [illegible]

我们用更直接的 [illegible]

2005 [illegible]位BANDAI的销售 [illegible]作为NDS [illegible]967万本 [illegible]

[illegible]2006年，[illegible] 706万本。NDS [illegible]

[illegible] PS2平台 [illegible]而PSP [illegible]

[illegible]消费者对新产品产生了 [illegible]

[illegible]在NDS与PSP [illegible]从数据 [illegible]销售数据 [illegible]

[illegible]重要的声 [illegible]

PS2超大作的冷刺激

[illegible]随着FF12 [illegible]

[illegible]支撑，面对急 [illegible]机的境地显得相当尴尬。

[illegible]鲜刺激是近两年来日本家用机市 [illegible]所有热销的软件无一例外是 [illegible]

[illegible]为最寒冷的2005年 [illegible]家用机上热销 [illegible]全新作品只有 [illegible]传说"以及"异世 [illegible]游戏的销量也都在30万 [illegible]全世界 [illegible]而已，与制作者在 [illegible]和精力来说，实在 [illegible]了制作人的热情。

[illegible]有趣的游戏，而开发 [illegible]两者间不可调和的死循 [illegible]了最恶劣的程度，业界的气氛犹如刺骨的冰 [illegible]不断上 [illegible]下跌的 [illegible]有减速的迹象 [illegible]的续作游戏成为 [illegible]

[illegible]戏业最大的 [illegible]前后的进入 [illegible]年1~4月的游戏销售 [illegible]销量在10万以上的游戏都 [illegible]促使如此的软件推出策略。

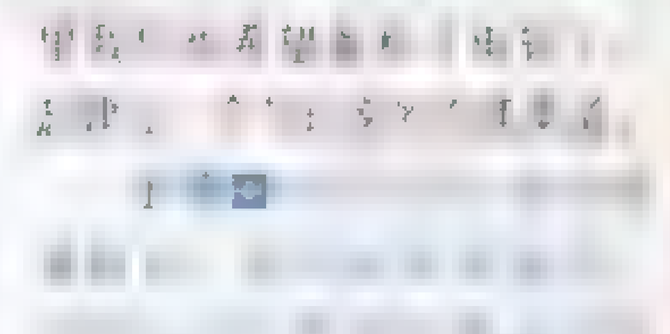
[illegible]了也将不会太好过。目前的 [illegible]各系的续作 [illegible]所有曾被看好 [illegible]的续作较 [illegible]前作的销量都有大幅度的下降，PS2软件中惟有 [illegible]

[illegible]管日本业界期待今年新主机的推出 [illegible]市场从跌势上拉回，但冷静 [illegible]是媒体与评论家的 [illegible]更加高额的软件开发费 [illegible]大作成功系列 [illegible]

[illegible]日本业界已经看到了一丝希 [illegible]时期内见大成效。而 [illegible]

文/白桦

三年磨一剑 今朝露锋芒
——iQue神游访谈



伏■谢谢，iQue和《电软》也是老朋友了。很高兴能讲……

伏■DS……DS、DS……

总经理 伏磊

伏■你的第一个问题就非常专业啊。神游挑选的游戏基本会遵循这样一……

……的精品游戏。这个要素归纳来说就是“好玩”。

第二，符合中国相关政策法规要求，同时也符合多数人价值观的游戏，其内容必须要健康正面，归纳来说就是“阳……当然这一类游戏也更容易获得相关部门和舆论……同和支持。

第三，目前在全球角度……中国的玩家带来同步甚至超前的体验，……

至于您刚才问的……题，其实是体现在我们选择……点中……

伏■关于IDS Lite，玩家们都很关……，我们将在近期发布新闻，向各位汇报……的情况。在这里要向各位朋友传递的一个信息是，由于神游三年多的不懈努力，中国游戏市场已成为全球电子游戏业的一个重要区域，我们中国的玩家将更多的开始和欧美玩家同步享受最新的……

……视游戏和掌上游戏的关联关系越来越紧……

……观里的看法，都慢慢地在变得更好。中国的电子游戏业曾经一直是灰色的，我们希望它能像在全球其他地区一样，……这个问题上的进展和突破，就是我们最大的收获，当然，在这个过程中，神游也理顺了任何公司在进入中国市场都无法逾越的一些阶段，获得了宝贵的经验。

……品市场是一个永远的话题，行货市场才……

……的游戏主机上。我的意思是，……

伏■鉴于国内特殊的游戏审核机制，海外软件在国内同步推出的难度非常大。但原创游戏则拥有更大的自主权，我们在引进国外作品的同时，……可能在中国、在神游平台独占。国内众多玩家呼唤的“真正属于自己的游戏”……很快和大家见面了，这里也希望玩家……本土创作以最大支持和帮助……

伏■请《电软》的广大读者朋友放……，神游对于游戏新平台的推出是不遗余力的。刚才我已经提到，由于神游……年多的不懈努力，中国游戏市场已成为全球电子游戏业的一个重要区域，我们……，将更多的开始和欧美玩家……最新的行货产品和服务。

伏■神游及其海外合作伙伴……观点是，我们在培养一个长期的市场，所以我们会有条不紊的进行我们的市场计划，不断推出最新的产品，这是一个过程，我们一直在进步。

诚如我刚才提到的，为了全球电子游戏业即将到来的变革，神游……的合作伙伴们已经做了长时间的准备，……希望贵刊下次采访的时候，我们能给大家带来更多……

上帝之手，用铁腕粉碎一切！

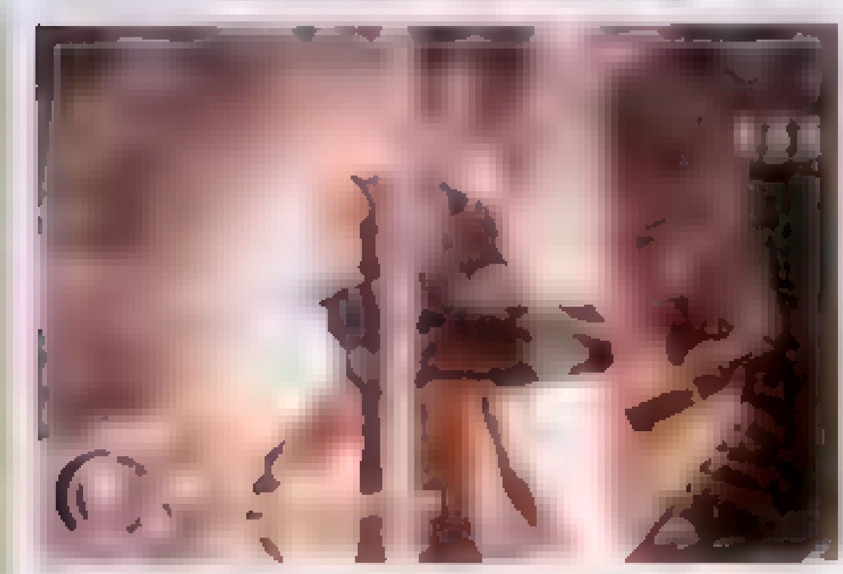
作为CAPCOM下属的开发分部之一，2004年7月1日正式成立的[illegible]叶草工作室——Clover Studio这两年来几乎[illegible]《[illegible]》、《大神》这款品[illegible]为最[illegible]两款小品级的作品，充满和风的《大神》[illegible]定和玩法都比较有个性的[illegible]，2006[illegible]就受到许多玩家[illegible]，[illegible]《大神》[illegible]，Clover Studio在最后的时间里发布了[illegible]，也就是这次我们要为大[illegible]《上帝之手》(God Hand)

以纯粹的肉搏战为卖点的游戏

《上帝之手》讲述的是很久以前，[illegible]有一位解救人类的救世主出现，他拥有[illegible]着金色光芒且力量无穷的右手"上帝之手"。多年后一位流浪汉为了帮助

[illegible]位女性而落入强盗手中，并被砍[illegible]右手砍断，[illegible]他再次醒来时发现原本[illegible]大夫的右手竟然变成了传说中的"上帝之手"。

从游戏的剧情[illegible]，[illegible]，但并没有[illegible]，特别[illegible]。[illegible]可以对其[illegible]在1986年世界杯上的"上帝之手"[illegible]《少林足球》中[illegible]游戏的过程中占据相当重要的地位，特别是从其传说中的[illegible]来看，主角肯定会从中学到相当多[illegible]想将本作与其他动作游戏[illegible]给玩家以鲜明印象，如何发挥这一系统



就显得尤为重要，这就像当[illegible]伊》中的变身、[illegible]慢等[illegible]样，对游戏成功[illegible]起着相当重要的[illegible]。

本作是在Clover Studio召开的PS2游戏《大神》的制作[illegible]上，公[illegible]大会最后公开的一[illegible]简短的游戏影像。这段影像之中，主角在对敌人进行了数次连续打击之后，屏幕中[illegible]然出现了类似于轮盘一样的符[illegible]，[illegible]上角以强力的腿技将敌人踢向遥远的天空，最终变[illegible]颗闪亮的[illegible]星[illegible]。看来这种战斗方式很有可能就是本作的特色[illegible]，[illegible]动[illegible]的具体方式目前还尚未可知。

[illegible]戏，而从游戏的标题来看，本作[illegible]肉搏作为游戏中的主要战斗[illegible]作人透露，截止目前为止的开发进度和设定上来看，游戏中将不会让主角像恶魔猎人但丁那样配备上枪支和刀剑等武器，而是以纯粹的赤手空拳的打斗，以及对这种打斗时的爽快[illegible]。这款预定将于PS2上推出的作品采用了3D的形式，并且会在一定[illegible]入CAPCOM前不久发售的《快打旋风》[illegible]要素（后者并非由本部门开发[illegible]布的游戏画面来看，这些要素很有可能包括利用周围环境中的物品做武器[illegible]中非常[illegible]，在[illegible]游戏画面中也被主角握在了手中；只[illegible]前者发动后可以使敌人动作变[illegible]系统会不会在本作中出现[illegible]是变相的出现。

本作中还会加入一条专门的[illegible]都将会是多种多样，如此才能使这款[illegible]清楚本作的登场角色，但[illegible]有多个角色供玩家自由选择。

北斗神拳式的暴力与恶搞

虽说本作的主要卖点将是近身肉搏的爽快感，但大量恶搞要素的加入在游[illegible]占据着重要的地位。制作人称[illegible]力和[illegible]这款游戏有着[illegible]截然不同的游戏乐趣[illegible]

游戏中[illegible]论敌我双方都[illegible]是肌肉男，[illegible]也都是一根筋的暴力主义者，这是一个谁拳头硬谁就是老大的世界，要[illegible]这里生存下来，就必须凭借着自己的力量将所有的拦路之敌通通打倒——看[illegible]北斗神拳[illegible]，其实包含了大量的[illegible]使得本作区别于其他动作游戏的一大特色。

[illegible]到"搞笑"，似乎也已经成了Clover Studio这个工作室的代名词[illegible]

[illegible]也表示"其实《大神》这样的游戏并不符合三叶草工作室的制作风格，我们将努力制作出有趣的游戏作品。"看来，Clover Studio这likely原第四开发部的[illegible]

开发商Clover Studio介绍

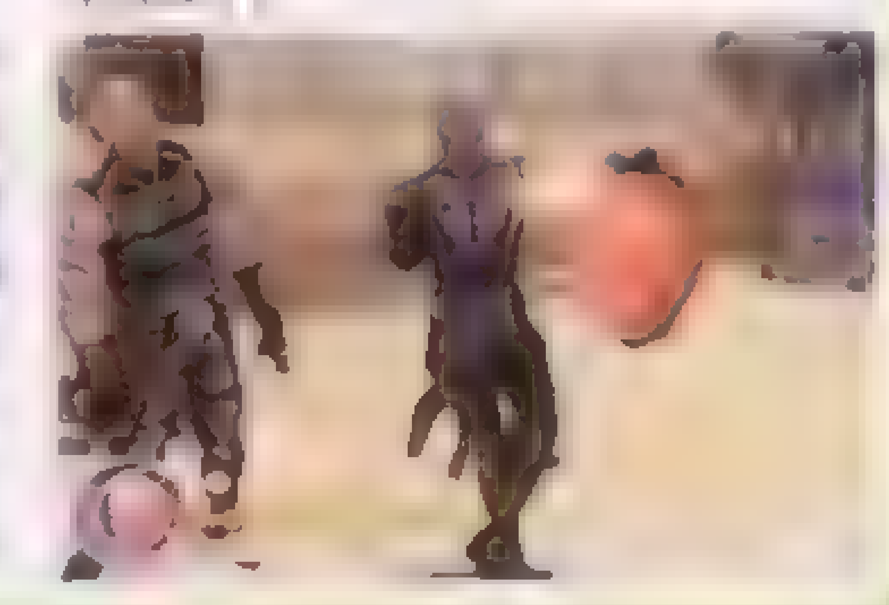
这次的《上帝之手》是由CAPCOM下属的Clover Studio负责[illegible]比较熟悉的。Clover Studio的成[illegible]由CAPCOM于2004年4月21日正

[illegible]9000万日元，成立时的[illegible]名。Clover Studio，也就是[illegible]其记在心里。

当年，由于受到迁本家族投资不动产失败的严重亏损、NGC独占作品五连[illegible]品质或销量的滑坡三个方面的严重影响，CAPCOM在财务方面陷入了非常不利的死循环，为了能够有效改善这一不利状况，CAPCOM不得不对旗下的开发小组进行大规模的改造和重组，为了促进公[illegible]CAPCOM采用了类似世嘉分社化的制度，而Clover Studio分社的成立就是这个[illegible]由原CAPCOM[illegible]担任社长，[illegible]由CAPCOM出资成立。由于Clover Studio分社正是以生化之父三上真司，和主持开发了《恶魔猎人》和《红侠乔伊》等人气大作的神谷英树以[illegible]CAPCOM的开发精英和干将所在的第[illegible]是由CAPCOM[illegible]保持与任天堂的良好合作关系，又能与索尼形成更紧密的合作，确实是非常不错[illegible]

近几年来Clover Studio的作品主要还是以"红侠乔伊"为主打招牌，例如NDS上利用到触摸屏机能进行战斗的乔伊新作和PSP上以乱斗为主题的格斗新作等等，此外，《大神》这款让[illegible]玩家期待已久的作品也是出自该[illegible]。从其开发的数款作品来看，其风格都是一些相当有个性的游戏，这次的《上帝[illegible]CAPCOM[illegible]确实[illegible]麻烦。像Clover Studio这样有个性的公[illegible]也希望他们能够取得成功。

本作预定将于今年年内推出，对应PS2平台。虽然这款在发布会上出现的作品官方尚未正式公布，Clover Studio[illegible]为《上帝之手》开通了专门的[illegible]，虽然现在其上面仅仅还只是一段比较短的FLASH预告片，但相信在今年E3展上，我们就能了解到更多这款目前[illegible]到50%的作品的更多具[illegible]



PSP《真三国无双2nd Evolution》制作人铃木亮浩特别专访——

充实的游戏内容将重新定义掌机游戏

历时将近一年半，PSP版《真三国无双》的续作《真三国无双2nd Evolution》已于3月23日上市。这次的标题冠以"Evolution（进化）"，绝不是徒有虚名。而是加入了大量的新要素和各种新系统，使得本作较前作相比有了真正意义上的"进化"！本期的新闻人物收录了本作的制作人，光荣公司执行役员铃木亮浩先生的特别专访。铃木先生在访谈中对本作进行了全面而深入的介绍，同时还透露了"无双"系列的新动向，以及PS3的新作情报

[illegible]

铃木■以前无双系列拥有从10岁到30岁之间比较广的消费年龄层。但是根据前

↑有些简单战役用不了一分钟就能结束

作PSP版《真三国无双》的消费调查数据分析的结果来看，购买前作的玩家主要集中在中学生和高中的低年级学生身上，其总数超过了70%。这些消费者，从拥有玩游戏的时间上来讲，也许是最为充裕的。他们也是最善于一边玩游戏，边与同伴交流游戏情报的一个群体。正因为有了前作的消费调查，我们这次主要针对的也是这一群消费者。所以增加了很多新的游戏内容和隐藏要素，挑战耐性的同时，不是正符合了他们的需要吗

[illegible]

铃木■不错，比起前作会有时间上缩短的[illegible]。因为毕竟是随时随地都可能操作的掌机游戏，重要的在于短时间内能否使游戏告一段落。其实我们的目标也是希望：制作出一款短时间内就可以体验到乐趣的游戏。在制作的时候，也是将前作想定为"3至5分钟一场战役"，并以此为参照尽量把本作的战役时间缩得更短。比如有些简单的战役可能会在1分钟以内结束，不同战役间的难易度应该是一目了然。

[illegible]

铃木■[illegible]的来说是前作的1倍以上，具体说，共有59种不同的故事情节。要是想全部体验一下，估计要考验玩家的耐性了（笑）。关于本作考验玩家耐性的部分，首先是"集合副将进行育成"的要素。除了靠反复游戏，没有其他的办法。考虑到玩家反复进行相同的无双模式[illegible]比较痛苦，所以加入了大量的分支情节，[illegible]打通了无双模式，开始时的剧本也会增加一些。这样游戏的内容会有所改变，玩家也许就不会觉得育成是件痛苦的事情了

[illegible]

铃木■是的，其实这才是真正考验玩家耐心的部分。本作中的副将会[illegible]登场，而且其中也有比较特别[illegible]（笑）。关于这个，准确的说副将中将出现老虎。PS2版的《真三国[illegible]》中第一次出现了老虎角色，因为正好有现成的数据，于是本作中也就出[illegible]虎副将（笑）[illegible]得有意思，而[illegible]击力很强，而且不会受到攻击。是因为它很敏捷吗？不，是因为不可以欺负动物，所以把对老虎的攻击设成了无效(笑)

[illegible]

铃木■基本上是由玩家[illegible]场战役中的表现来决[illegible]机得到的，但是玩家[illegible]色的话，得到优秀副将[illegible]果在战争中逮捕了某个[illegible]

[illegible]些关于特别副将[illegible]据情报指示去进行[illegible]较难以入手的特别[illegible]

[illegible]

铃木■有是有，但也不是很难。关于入手条件的提示，[illegible]最终还[illegible]一些东西(笑)。[illegible]把主要消费层定在了初中学生的[illegible]学校里互相交流游戏心得的机会[illegible]以在入手条件的提示上稍微保守了[illegible]点。如果太简单了，应该不符合现在的中学生的兴趣吧

[illegible]更喜欢哪[illegible]系"的副将相比，[illegible]将的成长起到[illegible]

铃木■根据[illegible]主、副将的[illegible]果。比如，根据[illegible]主将选刘备，选张飞、关羽作为[illegible]刘备在战争中的体力、攻击力等各项指数会相应提高。1组最大是3人为止，共有70多个能产生特殊效果的组合。比如[illegible]一些角色。如[illegible]喜欢历史的朋友[illegible]武松和[illegible]的一段典故[illegible]所以武松和老虎也是作为特殊副将间的[illegible]种特殊组合

↑铃木亮浩。PSP版《真三国无双2nd Evolution》的制作人。光荣公司软件事业部执行役员

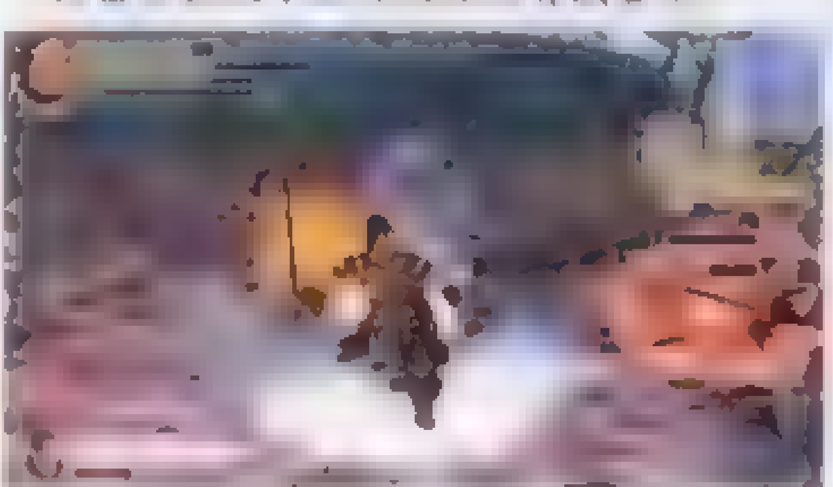
铃木■其实前作中[illegible]有吗。这回作为扩张版的本作，感觉应该继续增加一些。而且"刘邦"和"项羽"也会在本作中出现，因为我们公司制作过很多历史题材游戏，很容易就能得到想要的数据……（笑）。

[illegible]

铃木■的确如此[illegible]能力设定还在其次，主要的难点是在外形上。做出几百种各不相同的3D人物[illegible]是很困难的，而且还要考虑玩家的[illegible]，如果和玩家理[illegible]的人物肖像差别太大的话，也不能[illegible]是成功的作品

[illegible]

铃木■[illegible]根据成长前后和装备道具来区[illegible]，共有60种。每个角色的武器在不同[illegible]段会有3个形态，同时还可以装备各种附加效果，在10种不同的附加效果中，每种武器最多可以装备6种



[illegible]级别后能够学到特殊技巧。育成自己喜欢的副将也是本作的乐趣之一。

[illegible]

铃木■应该是就是通信对战了。掌机版的无双系列是从《战国无双》开始加入通信对战功能的。其实前作也想加入这个功能，但是当时考虑购买层可能会是20岁左右的玩家，特别是调查了这个消费群体后，发现几乎对通信对战的兴趣都不是很强。但是本作在制作时主要面向中学生，同样是在调查中得知，希望加上通信配合作战的呼声很高。

[illegible]

铃木■最初我们准备了4种对战形式，但是后来又相应增加了不少。而且还有4人一起配合的"生存模式"。此模[illegible]中的敌人会越来越强，4人中谁倒下了都会GAMEOVER。所以能够充分体现出在联机中"协力"的重要性

[illegible]

铃木■今后[illegible]以PS2为主要平台继续努力。但根据[illegible]况的变化，也许会把重点转到PS3上去。关于本系列今后的方向，应该是要以创新为主，把销售目标放在100万以上（笑）

[illegible]

铃木■是的。作为ω-Force制作小组的[illegible]员，就是应该遵循制作小组的传统就是不断检讨、不断改进，认真接受各种不同意见。因为是系列作品，所以如果不认真听取来自玩家的意见，游戏的销量可能会每况愈下。

[illegible]

[illegible]啊，是在去年TGS上发表的PS3版游戏《Fatal Inertia百年战争》吧。关于内容目前还不能透露，等到E3展的时候，说不定能够说点什么吧（笑）。

铃木■PS2版的那种"一骑当千"的[illegible]掌机版的本作中得以[illegible]现。如果实际玩过本作，相[illegible]意我的说法。谢谢。

E3
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
下一期，和我们一起看E3
享受下一代主机的震撼
第一时间，电软艺叁
最强现场报道

最期待TOP15

2006年第10期（统计时间2006年4月11日～4月22日）本期截至统计日期共收到有效选票969张

看来KONAMI旗下的WE系列在我国果然有着大量的忠实拥趸作为后盾，前不久公布以后就先是以第2名的身份登上本期待榜的次席，这期更是直接拿下了第一的宝座，足球的魅力，就是这么的无穷……由于受到四年一届的世界杯的影响，这次WE10并没有遵照遵照以往每年八月份发售的惯例，而是提前了差不多四个月

实况足球 胜利十一人10

■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006 4 27 ■7329日元

KONAMI官方表示将推出限量版的《实况足球 胜利十一人10》。在限量版中除了游戏软件外，还有一件"胜利十一人10"的纪念T恤和印有"胜利十一人"图案的双环钥匙圈。此外，本限量版只能在KONAMI的官方购物网站才能预订，从4月3日起已经开始接受预订

前回2位,本次计票593

北欧战神传2·希尔梅里亚

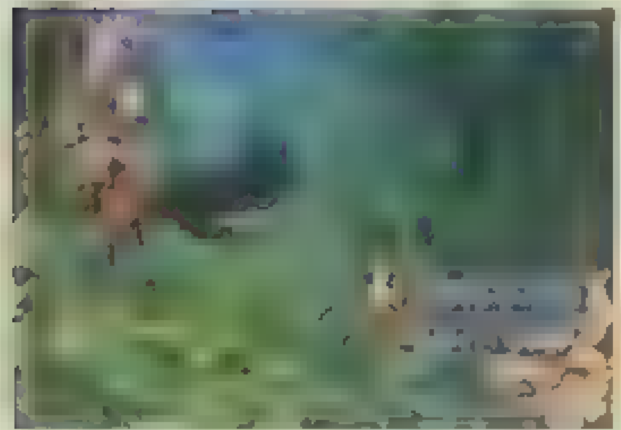
■PS2 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006 6 22 ■8190日元

本作的战斗画面将会变化为全3D地图，玩家可以在其中进行多方向移动，并且战斗场所还有高低差的地形概念。战斗中分为移动和攻击两种模式。战斗一开始是移动，接近敌人后就进入到攻击模式。通过瞬间冲向对手的快速移动可以令敌人猝不及防

前回3位,本次计票556

圣剑传说4

■PS2 ■SQUARE・ENIX ■动作角色扮演 ■2006年预定 ■价格未定



游戏中从高处向敌人抛出石头的时候站的位置越高，给敌人造成的伤害也就越高。同样的道具根据不同的形状会出现不同的结果，比如说推两个外形不同的石头时石头滚的方向会不同，推木筒的时候根据推的部位不同，木筒滚的方向也都会不同

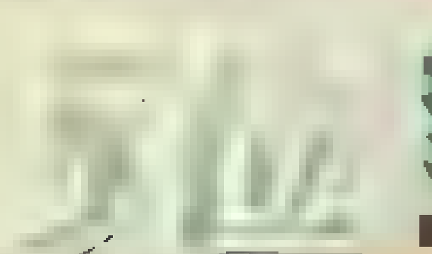
前回1位,本次计票547

大神

■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006 4 20 ■7140日元

本期杂志有刊登《大神》的攻略，游戏的日本风格极浓，玩游戏的时候感觉就像是在一幅日式水墨山水画构成的幻想世界中冒险。"笔神"系统的加入非常有创意，相信这款由CAPCOM旗下三叶草工作室开发的《大神》无论是在素质还是销量上都会不错

前回6位,本次计票484



梦幻之星·宇宙

■PS2 ■SEGA ■网络角色扮演 ■2006年预定 ■7140日元

关于本作，世嘉近日宣布将在今年5月份美国[illegible]举办的E3展上展出这款《梦幻之星・宇宙》[illegible]自最初公布到如今也已经有两三年的时间了，期间有过两次延期，包括今年3月份这次，实在是让不少喜欢"梦幻之星"系列的玩家们等到望穿秋水

前回5位,本次计票451

6位 MOTHER3

■GBA ■NINTENDO ■角色扮演 ■2006 4 20 ■[illegible]

本作和前两作一样都是满屏的日文[illegible]。不过游戏中种种奇[illegible]

前回14位,本次计票403

7位 合金装备 索利德4·爱国者之铳

■PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■发售日未定 ■价格未定

老年斯内[illegible]和中年斯内克从人设[illegible]区别[illegible]的，不过斯内克身上的服装整体颜色和样式都[illegible]人大的变化

前回7位,本次计票387

8位 恶魔猎人4

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定

虽然"恶魔猎人"系列的主角一直都当仁不让的是但丁，但是女配角（主角？）的作用也不小，不知道在本作中会[illegible]登场。

前回9位,本次计票369

9位 战国BASARA2

■PS2 ■CAPCOM ■动作过关 ■2006年夏 ■价格未定

《战国BASARA2》最重要的新增角色是前田家的流浪者以自由地生活为口号的前田庆次，还有结束了战国时代的霸王丰臣秀吉。

前回10位,本次计票317

10位 星际争霸·幽灵

■PS2 ■Blizzard ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定

[illegible]转向次世代主机，未来的几[illegible]，与次世代主机的各方面能力以使开展下[illegible]

前回8位,本次计票301

11位 铁拳·黑暗复苏

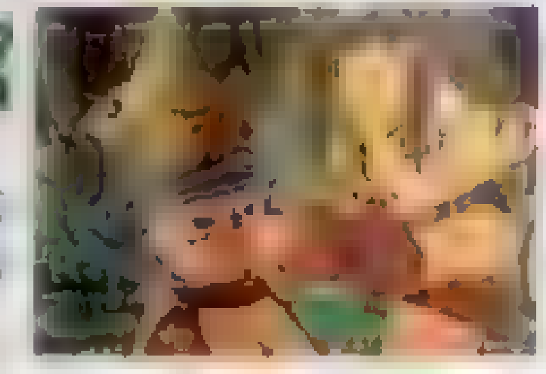
■PSP ■NAMCO ■格斗游戏 ■2006年夏 ■价格未定

[illegible]诸财阀所有的岛屿。主人公出于修行的[illegible]岛的内存在被称为"道场"的[illegible]

前回11位,本次计票288

12位 DQ少年杨卡斯与不可思议的迷宫

■[illegible] ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006 4 20 ■7140日元



[illegible]，在DQ8中登场的那个性感火辣的女[illegible]人之间的纠葛与感情也许将因此而得[illegible]

前回12位,本次计票267

13位 最终幻想6

■GBA ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006年预定 ■价格未定

本作中的主角并不是希贝尔克一个人，而是围绕在他身旁的大堆个性及其鲜明的角色们共同体现的，可以说是FF系列中最经典的一作。

前回13位,本次计票254

14位 九十九夜

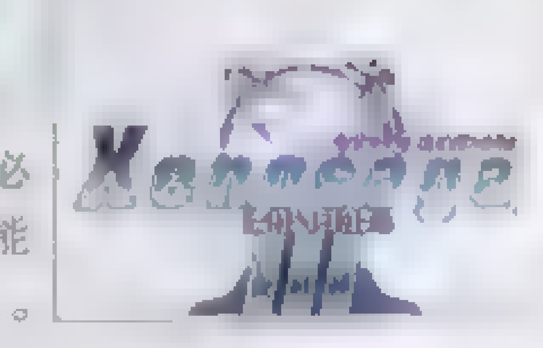
■XBOX 360 ■微软 ■动作冒险 ■2006 4 20 ■7140日元

本作是一款规模非常宏大的战争题材动作游戏，讲述的是以代表光明的人间一族与以哥布林族为核心的黑暗势力之间的战争的故事。

新上榜,本次计票229

15位 异度传说3·查拉图斯特拉如是说

■PS2 ■NAMCO ■角色扮演 ■2006[illegible] ■[illegible]



[illegible]过发动这些必[illegible]常简便的就能[illegible]

前回15位,本次计票211

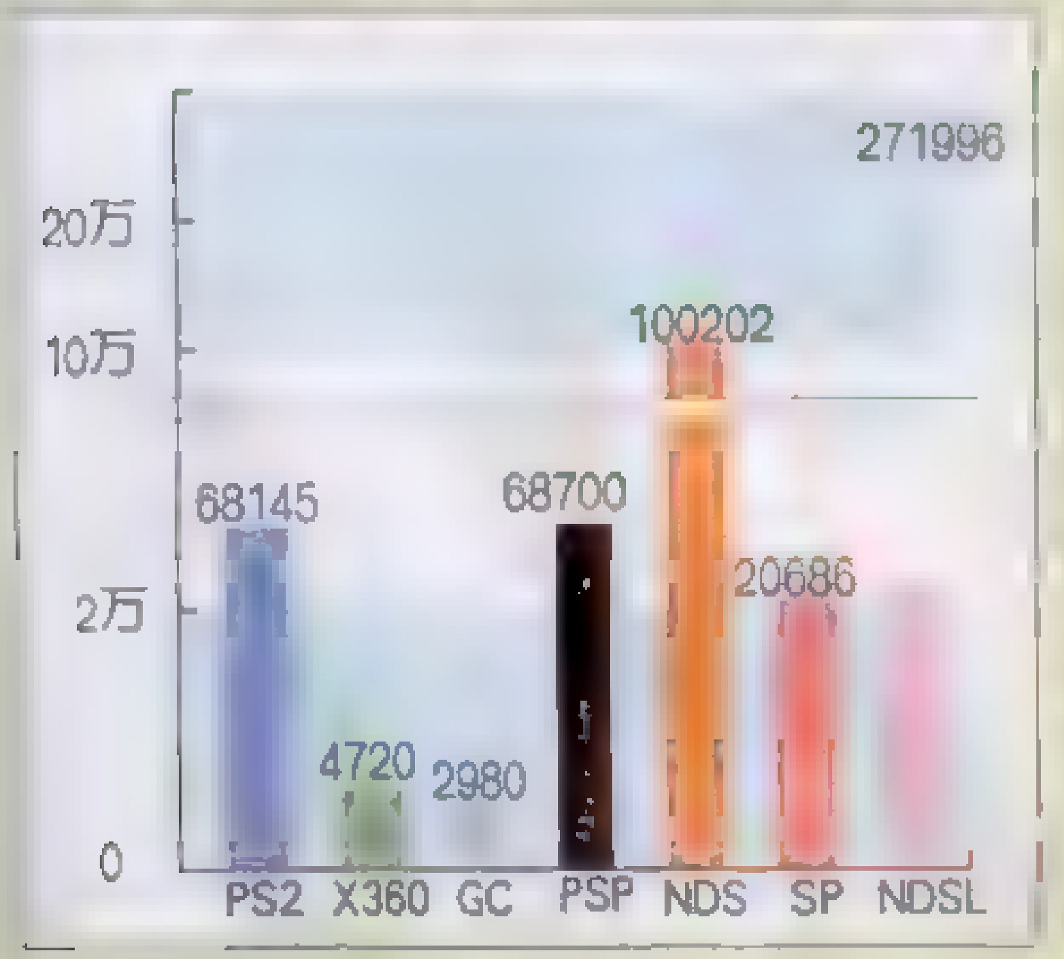
【榜评】最近得到比较可靠的消息，说是索尼准备再次对PS2进行降价，价格将从现在的149美元下调至129美元，降价幅度为20美元，折合成人民币差不多是160大洋，虽然降[illegible]是特别多，但好歹一百多大洋人民币终究不算少，相信对我国准备在暑假[illegible]购入PS2的玩家来说可是不错的消息。当然，从索尼宣布降[illegible]再到其对我国游戏市场产生影响还有[illegible]段时间，起码近期之内我国的PS2价格还不会有多大下调；另外，这一降价行为目前还只是针对美版主机而言，其余版本的主机是否会降价、怎么降都还未清楚。索尼此举除了想要提高PS2的销量之外，恐怕更多的还是希望能用来牵制微软的新主机，因为XBOX360现在在欧美那边卖的确实挺火的，据说主机月出货量即将达到100万台。

战流行TOP15

[illegible] Core Design [illegible] Crystal Dynamics [illegible]

排名	游戏	计票
1	最终幻想12 ■PS2 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元	计票:607
2	生化危机4 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:541
3	战国无双2 ■PS2 ■KOEI ■战略动作 ■2006.2.24 ■7140日元	计票:506
4	新・鬼武者 梦之黎明 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.1.26 ■7329日元	计票:463
5	实况世界足球・胜利十一人9 ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2005.8.4 ■7329日元	计票:427
6	王国之心2 ■PS2 ■SQUARE・ENIX ■动作角色扮演 ■2005.12.22 ■7140日元	计票:401
7	皇牌空战ZERO・贝尔卡战争 ■PS2 ■NAMCO ■[illegible] ■[illegible] ■[illegible]	计票:366
8	恶魔城・黑暗的诅咒 ■PS2 ■KONAMI ■动作冒险 ■[illegible] ■[illegible]	计票:358
9	盗墓者・传说 ■PS2 ■Eidos ■动作冒险 ■[illegible] ■[illegible]	计票:334
10	异世纪传说2 ■PS2 ■BANPRESTO ■[illegible] ■2006.3.30 ■价格未定	计票:290
11	怪物猎人2 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.2.16 ■7140日元	计票:273
12	真・三国无双4 猛将传 ■PS2 ■KOEI ■动作[illegible] ■2005.9.15 ■4494日元	计票:265
13	第3次超级机器人大战α ■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2005.7.28 ■8379日元	计票:252
14	星际游侠 ■PS2 ■LEVEL5 ■角色扮演 ■2005.12.8 ■7140日元	计票:233
15	合金装备 索利德3・生存 ■PS2 ■KONAMI ■动作谍报 ■2005.12.22 ■7329日元	计票:208

【日本硬件双周销量统计】

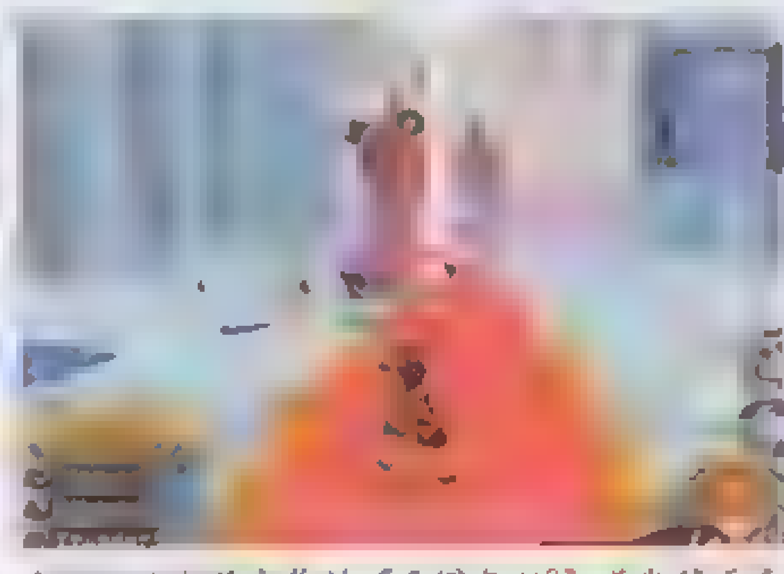


【榜评】本周PS2在日本的双周硬件销量又回复到了6、7万部左右的销量，看来《最终幻想12》对PS2主机销量的促进作用比较有限了，毕竟这已经是PS2的末期了，主机的潜在用户购买群已经不多，所以即使以FF12的[illegible]也难以对其销量造成较大的影响。掌机方面，任天堂的NDS和NDSL家族继续高奏凯歌，两者加起来双周约38万部左右的销量比上期又增长了10万部，可以说是形势一片大好啊！（本期统计时间2006.3.20—2006.4.2）

美国家用机游戏月间排行榜 AMERICAN GAME SALES RANKING 2006.3.1—3.31

排名	游戏	厂商	发售日	类型	价格
1位	王国之心2	SQUARE ENIX	2006.3.28	动作角色扮演	49.99美元
2位	幽灵行动・尖峰战士	Ubisoft	2006.3.9	第一人称射击	49.99美元
3位	黑煞	EA	2006.2.28	第一人称射击	49.99美元
4位	上古卷轴4・湮灭	2K Games	2006.3.20	角色扮演	49.99美元
5位	职棒大联盟06	SCEA	2006.2.28	体育竞技	39.99美元
6位	搏击之夜3	EA	2006.2.20	体育竞技	59.99美元
7位	黑煞	EA	2006.2.28	第一人称射击	49.99美元
8位	教父	EA	2006.3.21	动作冒险	39.99美元
9位	搏击之夜3	EA	2006.2.20	体育竞技	[illegible]
10位	战神	SCEA	[illegible]	动作冒险	[illegible]

【榜评】[illegible] 所以才会有看相同的游戏名称，[illegible]


[illegible]，由斯克威尔艾尼克斯制作的《王国之心2》终于在美国正式发售，反响非常不错

日本家用机软件两周销售排行榜 JAPANESE GAME SALES RANKING 2006.3.20—4.2

排名	游戏	销量
1位	最终幻想12	销量 326823
2位	口袋妖怪战队	销量 279347
3位	欢迎光临 动物之森	销量 163984
4位	更锻炼大脑的DS训练	销量 164748
5位	创造球会・欧洲冠军杯	销量 150864
6位	皇牌空战ZERO・贝尔卡战争	销量 130391
7位	异世纪传说2	销量 112525
8位	锻炼大脑的DS训练	销量 99684
9位	英语苦手的DS训练	销量 97324
10位	真・三国无双4 帝国 ■KOEI ■战略动作 ■2006.3.23 ■4494日元	销量 73255

【榜评】本期《最终幻想12》继续保持着比较[illegible]

■本期中国电玩榜奖品

美国的确是一个超级英雄文化膨胀的地方，众多具有特异能力的超人品牌也给我们留下了深刻的印象，而X-MAN却是这其中的异支，在这样一个超级英雄文化品牌下居然能够集结如此之多能力各异、造型鲜明的超级英雄是其他作品所不具备的优势。如今趁着电影第三部即将公映的大好时机，ACTIVISION趁着X-MAN热潮也随即发布了X-MANⅢ的家用平台改编作品。原作中精彩丰富的超能力战士为作品内容的丰富提供了基础。

X-MAN文化中最为让人激动的则是正邪双阵营都具有变异超能力的超人角色，令人激动的是，这些角色无论是造型或是特异能力设计都超凡脱俗，虽然数量众多但却没有落入俗套。在特异能力方面，X-MAN设定最为成功之处便是将各色类似魔法特性的能力与超科技能力继续代入到X-MAN超能力的幻想设定中，比如强调物理攻击最大强化与敏捷能力最大强化的狼人，大强化全面肯定的超能力可谓噱头十足，而风暴、冰侠、磁电王等超自然能力又如同魔法系设定一般无论在画面表现或是能力的破坏性方面都令人惊诧。本款改编游戏借助家用平台的强大3D渲染能力，着重表现了各位超能力者的能力特效，ACTIVISION本身便是欧美动作游戏制作的成熟厂商，本作中令人激动的超能力对决配合丰富的动作游戏要素便已经具备了一流动作游戏的素质。

动感十足的近战搏杀 格技与特异能力之战

狼人的近战攻击能力突出，在游戏中也突出表现了他迅猛的攻击与迅猛的移动速度，可以说操作狼人时游戏回归了传统3DACT的打击操作感。

狼人 坚韧的打击者

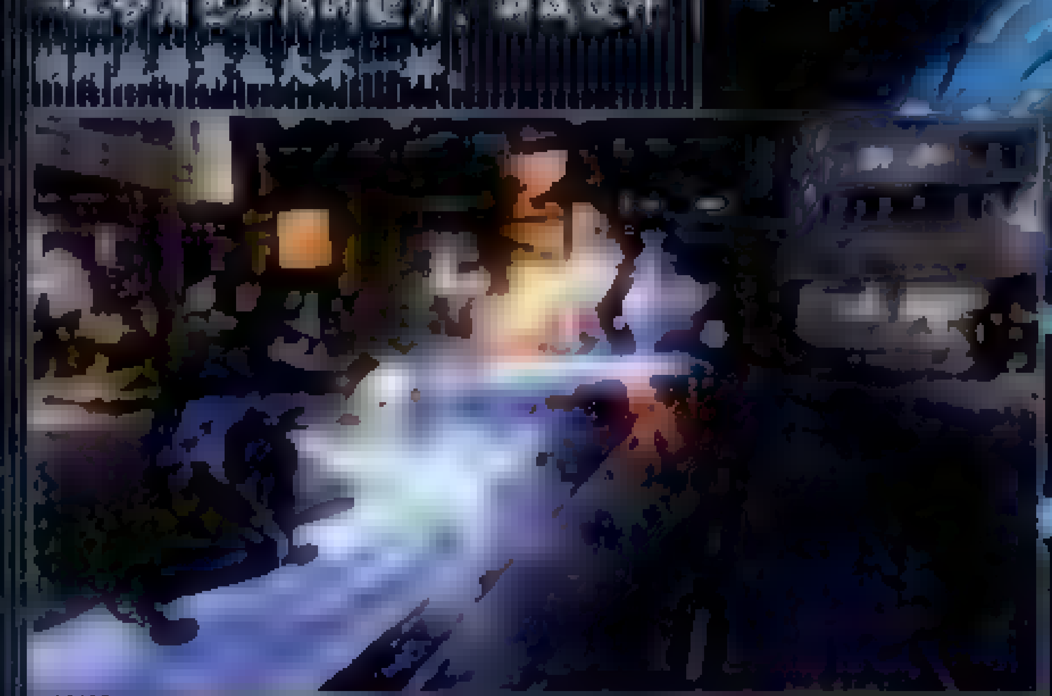
亲自操作特异能力发动 被突出表现的特效效果

镜头般的画面表现 场景还原电影质感

游戏中除了物理系特异能力之外，如同冰侠这样的超自然特异能力才是画面特写以及极限视觉表现的保证。

超能力与超能力之间的梦幻对决
还原与补充电影情节的商业力作

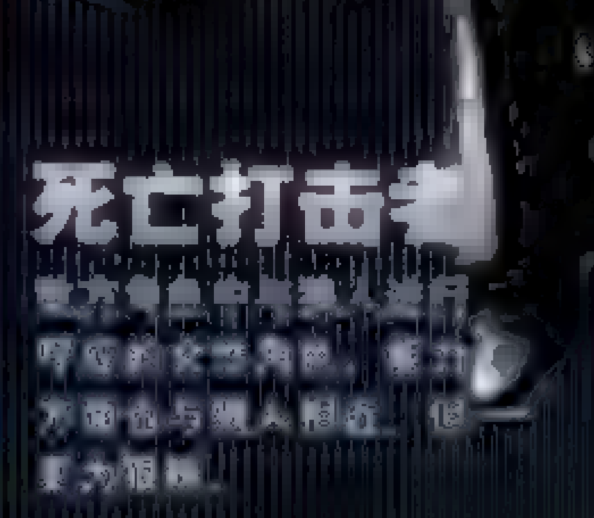
从已经公布的开发图片中我们可以看到游戏的对应与角色设计的细致恰到好处，完全放大了角色本身的能力表现。类似狼人的场景为了突出其强大的近战能力，便会面对多场与高性能近战角色的混战。从游戏中所表现出的狼人攻击的迅猛与高敏捷的特质也一定会在混战中得以重点描写，操作起来也必然爽快感十足。而如果使用冰侠时便会突出其地面冰冻滑行与深入特别场地的操作感，除了游戏中关键时刻的打击对抗外，滑行时的操作甚至如同RAC游戏的操作方式一般令人刺激。类似这样的各色操作也同样对应不同的X-MAN英雄，可以说游戏的动作操作方式多样性是令人关注的亮点。



一些令角色不同的能力，画面设计的对比结果也大不一样

一在打击之外还要进行其他特异能力的控制，冰侠的地面冰冻滑行

风暴



死亡打击者

夜行者

亲自体验众特警奇异能力的夸张表现
众多超能力角色带来多种类操作方式

游戏中具有大魄力的作战画面与电影化的特写镜头层出不穷，表现力十分震撼。并且游戏在剧情方面没有完全照搬X-MANIII的固定情节，而多是叙述了电影二与三之间衔接的剧情，算是对即将上映的X-MANIII进行了一些情节补充。在游戏中除了突出双方角色的强大实力之外，对于电磁王与对立阵营中的特异超人的描写也会让X-MAN文化的爱好者感到兴奋。并且，对于双方阵营中一些特别角色也进行了着重描写，比如夜行者在电影X-MANII之后并没有在X-MANIII中登场，而进行本款游戏的剧情模式则会将这些谜团揭开。

多样的操作感受

细致刻画的画面背景
匪夷所思的能力应用

集结美国英雄精神的超COOL作品
透过人物了解游戏与电影的精彩互动

近些年来美国的这些“超级英雄”的片子越来越多，越来越火，而同时其中的很多也确实颇有质量，非常好看。X-Men系列就是如此，它的前两部都是很值得一看的片子，而这次系列的第三部与其相应的游戏几乎算是同步推出（前后差10天而已），那么在报道游戏的同时，我们也不妨对电影中的各位经典角色以及这次新登场的几个人物做一个简短的回顾和介绍。

暴风 Storm

由哈里·贝瑞饰演的Storm一直是X-Men电影中的人气角色，外表冷峻却并不冷酷，逼人的英气中却又透着亲切。Storm本是流浪于街头，以“盗贼”的职业谋生，在自身的超能力被发现后又被当地的土著部落尊为天气女神，后来则跟随X教授成为了X战警的一员。

名为Storm，她的能力当然就是操纵天气，可以轻松引发各种摄人心魄的天气现象，包括龙卷风及闪电，在电影新作中，她甚至能够驾驭强风使自己在空中飞行。

千面女 Mystique

作为主要的“反派”之一，Mystique是一个带有諾言的黑暗教诱惑力的角色，她是电影中的“反派”组织“变种人兄弟会”的创始人之一，是电磁王最信任的下属。一方面，Mystique为了电磁王和组织的利益可以不择手段，但另一方面，她似乎又不是一个绝对邪恶的存在。在第二部中，还有她变身成其她女性去诱惑狼人的情节，那段故事并非一段简单的“勾引”，在那个桥段中Mystique几乎就是在扮演一个同时既在诱惑也在指引的角色，通过它我们可以读出狼人内心的挣扎和矛盾，并且，你可以隐隐感觉到Mystique与狼人间有一些莫可名状的纠缠不清的东西——并非那种仇视或敌对。

Mystique可以操控自身分子和原子，使自己可以在根本质的程度上变成任何人——不只外形，包括指纹、声纹以及视网膜都与原型一模一样。相信在第三部中我们可以再次见识到她的能力。

狼人 Wolverine

在这部系列电影中，很多时候都是以狼人的角度叙事，他一直是牵动剧情线索和推进情节发展的核心级人物之一。作品对他内心和情感世界方面的刻画下了不少笔墨，更侧重于他那段纠缠着自己的回忆，这样既丰富了人物形象，又加深了世界观的深度。

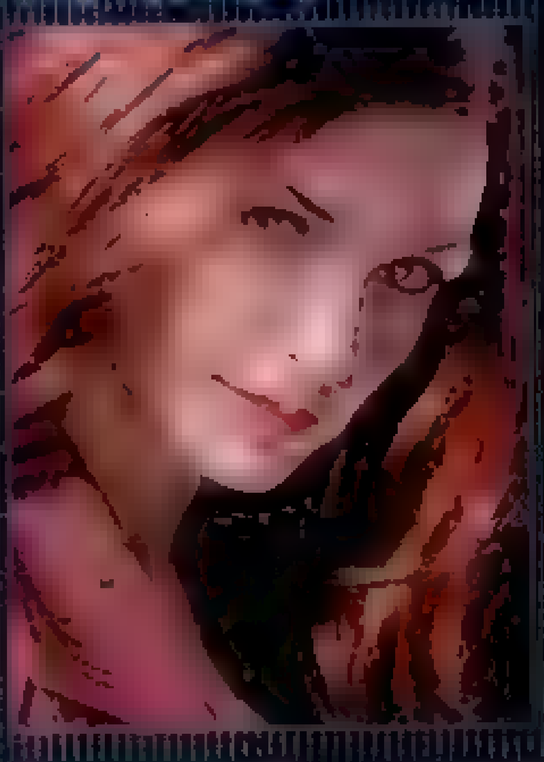
狼人的超能力是被后天改造强行赋予的，他于手背处可以伸出无比坚硬的合金利爪，是典型的肉搏派角色。除此之外，他的自我回复能力也是超强，在电影第二部中，我们看到他甚至在头部受到了枪击的致命伤后仍然很快就跟没事儿人一样又站了起来。并且，狼人的感官也是极为灵敏的。

X教授 Professor Xavier

X-Men一方的领袖，也被称为查尔斯教授。他提倡变种人应与普通人类和平相处，并以开办学校为掩护收留老他具有mutant天赋的儿童或少年男女——他们中的许多人是在社会上受到歧视甚至迫害的。教授是一位天才，他16岁起即就读于牛津大学，并得到了数个学科的博士学位。

查尔斯教授下身瘫痪，只能坐在轮椅上行动，可以说“物理攻击力”为零，但他有着无与比拟的强大精神力，如果借助仪器加强立场，他甚至可以找到并控制世界上所有人的精神和思维。要我说，幸亏，他身属正义和向往和平的一方。

简·格雷 Jean Grey



简对X-Men队长、对狼人，都有着难以割舍的感情，简的能力与她所尊崇的X-Men的领袖X教授类似，都属于精神力的范畴，比如思维感知和精神力操控，她的潜力其实相当巨大，只不过由于童年时受过的一些创伤，再加上自身的感情相当细腻丰富，这些使得简的意志力不够强大，甚至有时显得有些脆弱，这一点明显限制了她在精神力方面随心所欲的发挥。不过在二代的最后，简为了保护同伴而勇敢地做出了自我牺牲，在那一刻她展现出了无与伦比的精神力操控，一面抵住汹涌而来的滔天洪水，一面将载着同伴的缺失动力的飞船托了起来，这之后洪水奔腾而过，将简吞没……

但显然不能安排她就这么死了，不过从第三部的一些剧照里感觉她似乎处于失忆状态。

X-Men队长 Cyclops

他与简可以说是公开的恋人，但狼人的出现却似乎在这片感情的湖面上点出了一些波澜。不过Cyclops在有着正常的护妒心之外，也展现出了相当的男人风度，身为X-Men的队长，他有着强烈的正义感和坚决的行动力。

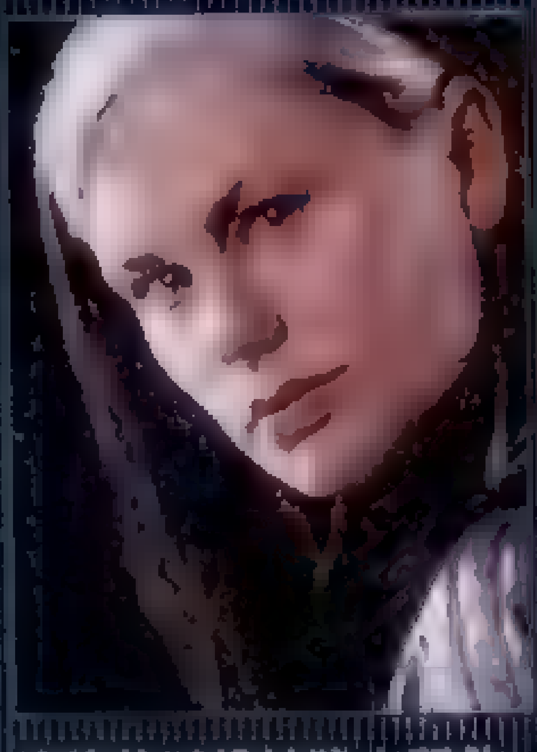
Cyclops的能力就在于从眼中射出强力激光，这些激光强力到他自身也难以控制，必须依靠特制的眼镜才能够自由调控发射威力，所以一旦摘掉（或者被摘掉）眼镜，他就只好把眼睛闭上。

电磁王 Magneto

故事中的“反派”领袖，同时也是极富个人魅力的电磁王，他不是那种出于极端卑俗套的原因（比如说，渴求力量什么的……）而与全世界为敌的脸谱化的角色，他的基本动因是为了维护自身种族的生存权力——既然普通人类不容许变种人的存在，那么也就没必要对他们尊重和宽容。每个人心中都对“正义”有着不同的诠释，这也就是为什么我们一直在“反派”二字上加引号的原因。电磁王正是一个绝对忠于自己的人，强大与领导力量并存，是变种人中的一流人物。

他的能力是自由制造磁场，并继而可以随意控制任何铁制或者含铁制的物体，也就是说基本上，地球上大部分金属制品电磁王都可以拿为己用。

小淘气 Rogue

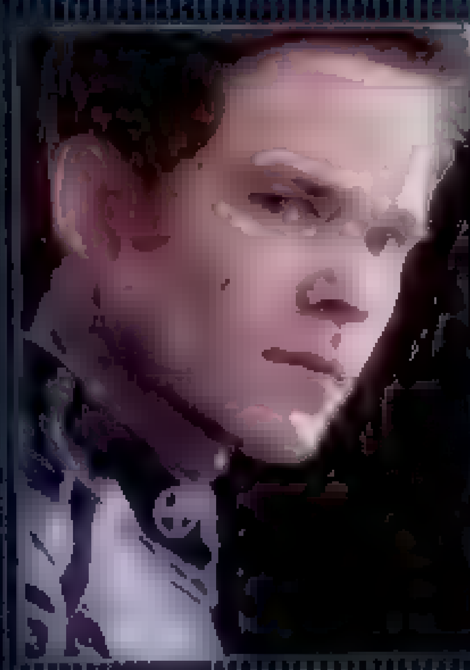


她在电影第一部中的戏份相当重，可以说整个故事就是由她身上展开的。Rogue一开始的性格乖和到几乎怯懦，她离家出走后流浪的时候被狼人所救，并因此一直对狼人抱有十分亲切的感情。

在经历过种种劫难和与他人的交往后，Rogue的性格渐渐成熟，只不过可惜的是，她在第二部中的演出不多，不知这次的新片中已成为X-Men一员的她将会有何表现。

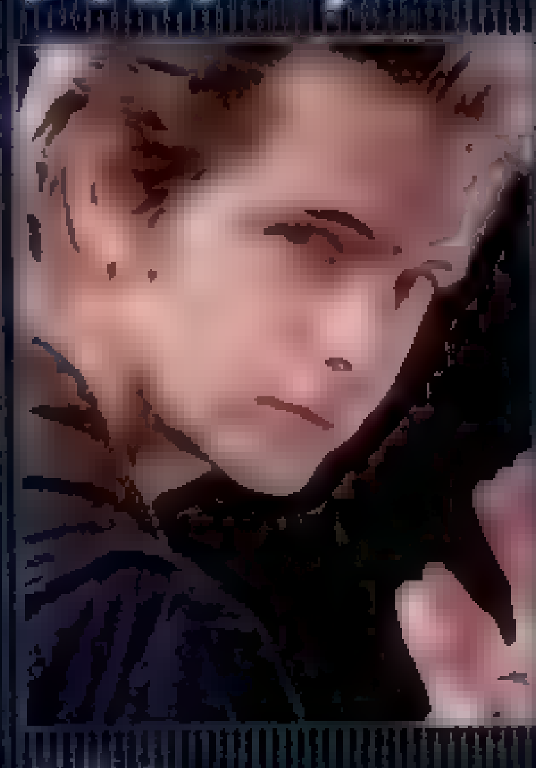
Rogue的能力简单来说就是“吸收”，只要通过皮肤接触，她就能吸取任何人的能量，对于普通人来说，这就意味着生命力被迅速抽走，很可能在瞬间就变成植物人；如果与Rogue接触的是变种人，那么她就可以暂时借用对方的能力和力量，当然，同时对方的能量也会被吸入身体。总之，其实是一种相当有威胁的能力，在第一部的结尾，她就是凭此能力阻止了电磁王的计划。

冰侠 Iceman



在第三部中登场的角色，原名[illegible]，冰元素的操纵者，他也会在这次的游戏中登场，并且是玩家可以使用的角色。从外表上[illegible]稚气还不够成熟，[illegible]并且意志力也需要进一步的锻炼。他与Rogue是男女朋友的关系。

火侠 Pyro



他原本属于X-Men一方，但出于对寻求价值的迷惑，对自我力量证明的渴求，他认同了电磁王一方的思想，并在第二部的末尾随他们乘机而去。

Pyro并不能凭空制造出火焰，但只要有一个哪怕十分微小的火种，他就能够将其蔓延成十分狂野的力量，也许在第三部中，他会有抢眼的演出。

克里斯托 Callisto
克蒂 布萊德 Kitty Pryde
剑齿虎 Beast
天使 Angel

新一代的年轻人踏上了寻求和平之旅 以武力维持的和平已到了崩溃的边缘

在不知不觉之间《梦幻骑士》系列已经出到第5作了，本作依然采用了系列一直以来标志性的华丽画面和人物设定，但同时在系统上作了很大的改进 另外从现在所公布的资料来看本作的剧情还是非常吸引人的

本次的故事发生在已经与世隔绝了2000年的大陆上。为了争夺肥沃的土地整个大陆各国一直战火不断，为了平息战乱使人民迎来真正的和平一群年轻人站了出来，他们找到并唤醒了威力恐怖的古代兵器“告诫之力”，并用此兵器强制威胁各国停止了战争。从这以后这群并不隶属于任何国家和势力的年轻人自称为“和平维持军”，在大陆各地为了终止战争而不断努力着。

20年过去了，此间并未发生大规模的战争。时间到了现在，在这种危险的平衡下保持的和平已经到了崩溃的边缘。于是新的一批年轻人又出现了，以上一辈的方法已经无法再继续维持大陆的和平了，为了守护自己这个时代的和平这群年轻人又踏上了新的旅程

本次的故事是由好几个不同的……构成的，比如第一章就是讲述和平维持……创始人赛尔迪斯在青年时代终止大陆上战……的故事。这些章节都会与主角所活跃的故……本篇有所联系。但它们也并不只是简……并各自成章，在章节之间也有着……联系。在这一章所采取的行动也……会对下一章产生影响。例如在一场战……如果没有成功救助附近的村民，那么……就无法在此区域见到相……村民，但如果救助成功的话不仅在后……还可能从他们……这就是本作中……

众多富有个性的角色以及泰原智志华丽唯美的人物设定依然是本作的一大卖点

不同于历代的全新系统

可以说《梦幻骑士》系列战斗系统最大的特点就是角色的培养。在本作中习得各种技能成了培养角色的关键。

技能的习得首先要从取得“技能条”开始，当所装备的武器和防具达到了一定的熟练度后就可以获得技能条。在装备武器和防具时也会事先显示出此种装备可以习得的技能条，所以在选择装备时就要多加考虑了。之后在战斗中使用所选用的装备时熟练度就会不断的积累，当达到一定程度就……“新技能条生成”的提示信息。然后只……能值使其级别上升到1以上就可……使用该项技能了。

极具魅力的妖精培养模式

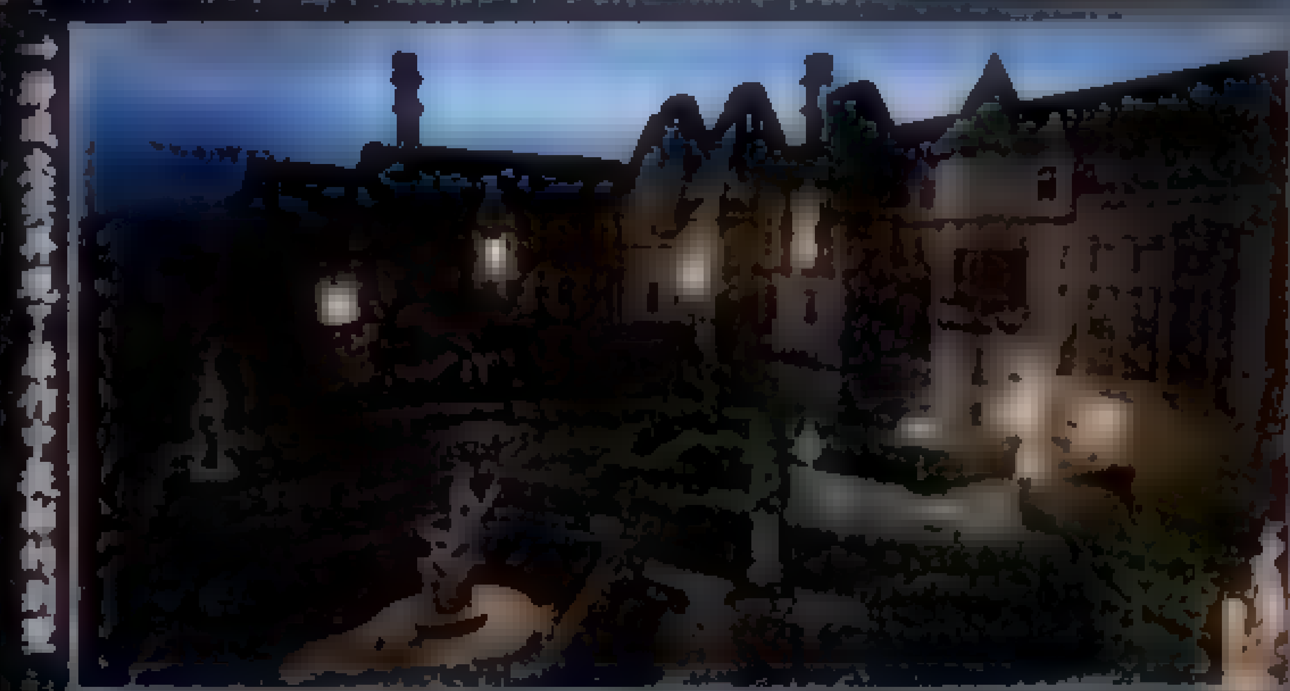
本作也继承了在前作《梦幻骑士4》中大受好评的妖精培养模式。在游戏过程中会有一只妖精一直陪伴在玩家身边，通过对妖精的培养可以使其掌握各种各样的技能，这些技能可以在游戏中的战斗和购物等各方面起到很大的作用，其中就包括能数出迷宫中残存宝箱数量或提示现在各角色之间好感度等非常实用的技能。

并且在本作中玩家还可以用自己所培养的妖精去参加各种竞赛。竞赛内容包括“淑女、艺术、运动、学术”等4个……

妖精
主要人物介绍给大家
和平维持军
古拉盖尔王国
反感
监视
法尼鲁
监视
友好的
对立
不信任
监视
对抗
占领
希尔蒂亚王国
诺兰王国
拥有大片肥沃
国，可偏正是这个
王国成了其他众多
的目标而不断遭到侵略，现
古拉盖尔王国的占领之下。诺兰王国的
一直等待着复兴王国的机会
对立
对立
梅尔贝娜
非常有特点的"技
玩家自由为角色所设
库莱阿斯

THE DA VINCI CODE

全球备受关注的根据丹·布朗的畅销小说改编的电影《达·芬奇密码》，预计在5月19日于北美地区上映，[illegible]并将与影片同步推出。电影版将由奥斯卡最佳导演[illegible]执导，并由奥斯卡最佳男演员汤姆·汉克斯领衔主演。[illegible]《星球大战前传3—西斯的复仇》、《[illegible]》等[illegible]的Third Law Interactive负责开发，由2K Games发行。[illegible]《密码》的制作，游戏[illegible]的设计工作。[illegible]难以预料的结局，[illegible]电影中的场景及动作画面。这款全球的《密码》FANS[illegible]大作，将在PS2和Xbox两大游戏平台上推出。



可只要能给哪个人带来了感动

一从目前的资料来看，游戏采用全3D第三人称追尾视角，这也是相对目前来说比较容易把握游戏全局的一种操作方式。

可只要能给哪个人带来了感动

寂静笼罩着午夜的卢浮宫博物馆，年迈的馆长此时却躺在[illegible]人生的最后时刻，馆长脱光了衣服，并精心地用自己的身体摆成[illegible]名画《维特鲁威人》的样子，还在尸体旁留下了一个令人难以捉摸的密码。符号学专家罗伯特·兰登和密码破译天才索菲·奈芙，在对一大堆怪异的密码进行整理的过程中，发现一连串的线索竟然隐藏在达·芬奇的艺术作品中。善于推理的兰登猛然领悟到，馆长其实是郇山隐修会的成员——这是一个成立于1099年的秘密组织，其成员包括西方历史上诸多伟人，牛顿、[illegible]、维克多·雨果以及达·芬奇。兰登怀疑他们是在找寻一个石破天惊的秘密，一个既能给人启迪又异常危险的秘密。兰登与奈芙跟一位神秘的[illegible]纵者展开了斗智斗勇的角逐，足迹遍及巴黎、伦敦，除非他们能够解开这个错综复杂的谜团，否则，郇山隐修会掩盖的秘密，这个隐藏的[illegible]的古老真相，将永远消逝在历史的尘埃之中。 阿文/[illegible]

XBOX

2003年3月，美国作家丹·布朗的小说《达·芬奇密码》问世，出版后一周本书登上《纽约时报》畅销书排行榜首[illegible]，被译成40种语言以上的版本，全世界总印数超过3600万册……[illegible]的作品中隐藏了令人费解的密码……[illegible]

达芬奇密码人物介绍

达芬奇密码人物介绍

《达·芬奇密码》所描述的故事实际上反映的是基督教文化内部在不同历史时期发生的冲突。众所周知，基督教初成立时流传于犹太人当中，而基督教的创始人耶稣也是被罗马人以"犹太人之王"的罪名判处钉十字架的酷刑而死的。在耶稣死去100年之后，罗马当局为了笼络人心，将基督教奉为国教。而到了中世纪，梵蒂冈教廷的权威树立之后，[illegible]罗马天主教相冲突的基督教派全[illegible]"异端"而遭到迫害。郇山隐[illegible]（Priory of Zion）作为其中的一[illegible]守着一个足以使罗马教[illegible]

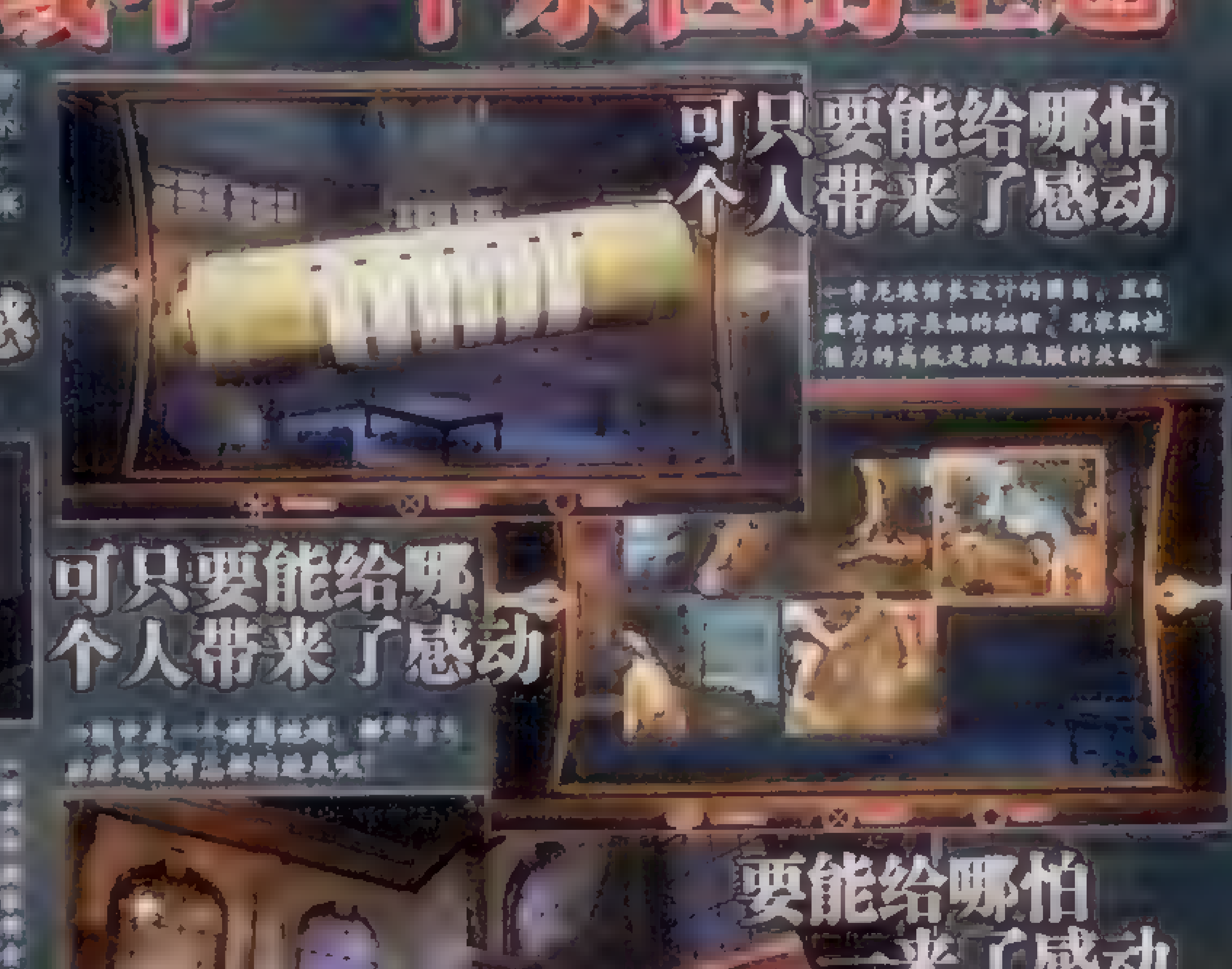
[illegible]为什么身为特工的索菲会[illegible]嫌疑人串通呢？连兰登自己都不明白。但当他们到达一个安全的地方之后，索菲才向兰登解释了事情的原因，原来她就是雅克·索尼埃的孙女。

故乡情结是艺术领域中一个永恒的主题

[illegible] Action-Oriented Suspense [illegible]

可只要能给哪怕一个人带来了感动

可只要能给哪给感



一索尼埃馆长设计的圆筒，里面藏有揭开其他的秘密，玩家解谜能力的高低是游戏成败的关键。

可只要能给哪个人带来了感动

要能给哪怕来了感动

一本作让笔者想到早期PC上的冒险游戏《凡尔赛宫延展云》，同样是以艺术殿堂为舞台的游戏，相信借助次世代主机的强大机能，本作会非常精彩

ACE COMBAT X
Skies of Deception [仮]

PSP

游戏主要的方向是为了让玩家驾驶各种现实与假想的战斗机，体验在广阔的天空中自由翱翔并与敌机展开激烈空战缠斗的爽快感。《皇牌空战》系列自1995年于PS平台上推出首部作品至今已有11年，期间曾于PS/PS2平台推出合计6款作品，获得许多玩家的喜爱。

ACE的翅膀终于登陆于PSP平台！

借助PSP平台 强大机能视觉效果突出

↑游戏对于PSP机能的把握十分到位。

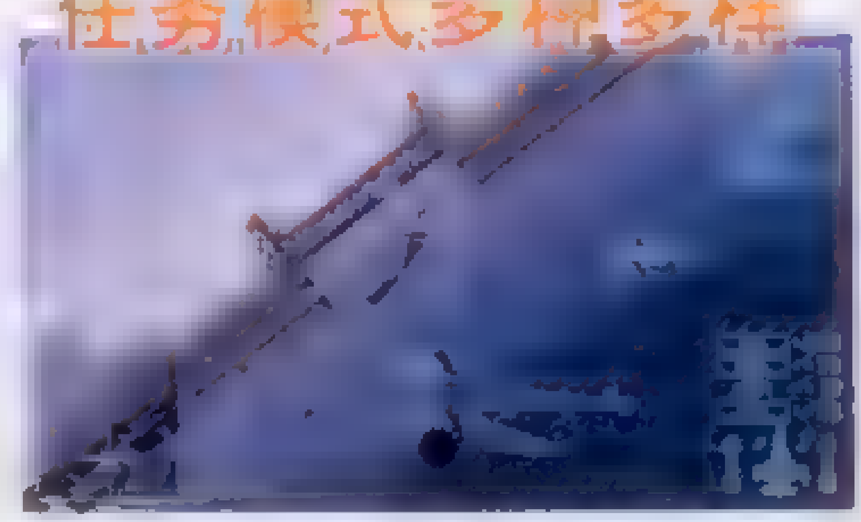
完全为PSP量身定做

系列特色

对战模式

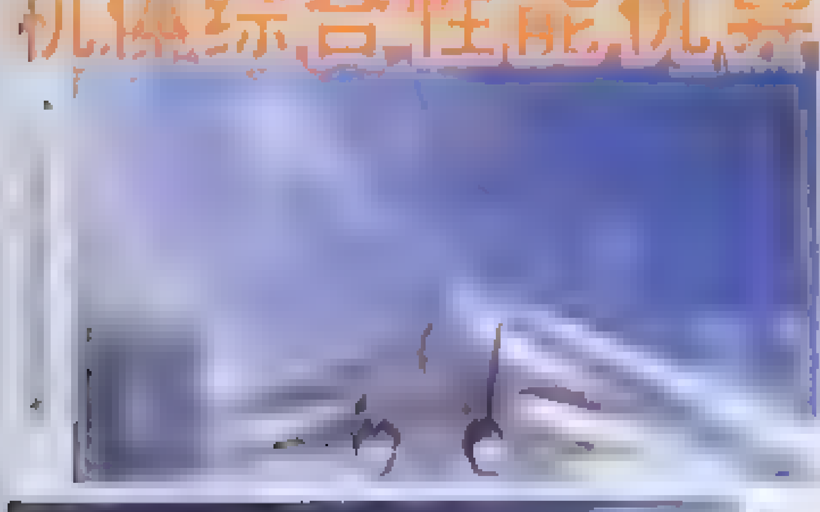
操作效果

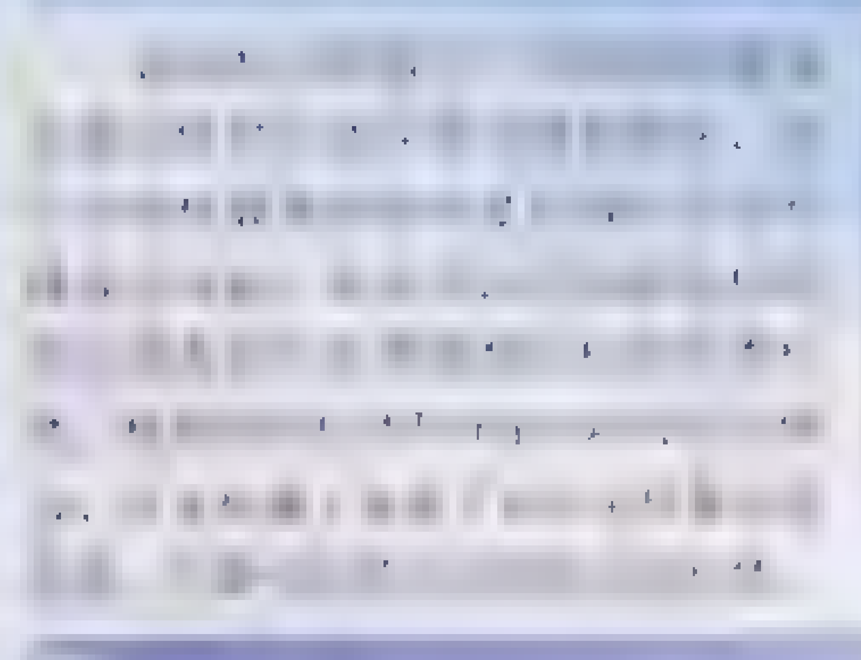
任务模式多种多样



红外对战乐趣无穷

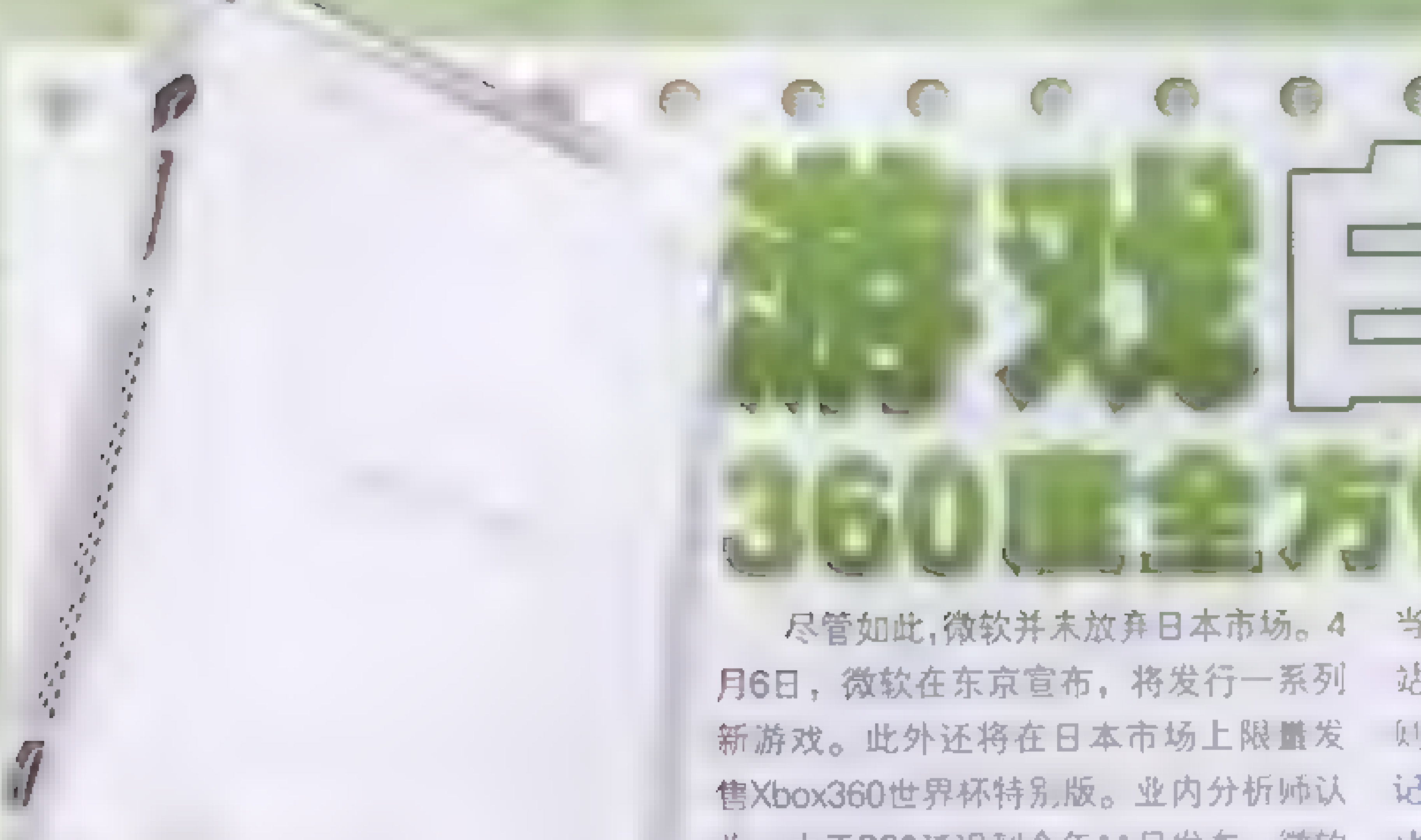
著名舰载战斗机 机体综合性能优异





经典战斗机

皇牌空战ACE COMBAT 系列作品首次登场于掌机平台



游戏白色魔盒

360[illegible]全方位审视 360近期软件

Xbox360在日本和美国的遭遇用武侠小说里曾出现的词语形容就是 冰火两重天!既然在欧美很受欢迎，我们就不多说了，单看其在日本的状况。就在日前，某日本媒体刊文指出，当前Xbox360在日本市场的表现令人担忧，Xbox360在日本游戏玩家眼中几乎一无是处。因此，要完成既定的销售目标，微软必须要赶在索尼发售PS3之前扭转当前的不利局面。我们这期的专题恐怕有点老生常谈，但我们选择的手段倒也算新鲜。近期360又有不少好作品问世，我们挑选了其中的一部分进行测试，并给出详尽的评价。读者们可以从中自己来感受微软的次世代主机究竟在未来有没有希望。然后再比照微软自己的预计目标。总之，次世代大战刚刚开始，一切结果都有可能发生。

Xbox360的日本反击战

Xbox360在日本市场的溃败大致可以归纳两个原因 外观设计毫无创意，游戏主题过于匮乏。其实主机的外观问题应该算是次要的，假如游戏好的话估计再烂的外形也会有理想的销量。而因为软件的原因，自从去年12月10日在日本首发至今，Xbox360在日本的销售量仅为12.3万部，还不到首发后前七天销量的两倍。如果想知道这12.3万部是怎样一个概念，可以与Xbox第一代产品对比一下。2002年，微软在日本市场发布Xbox时，前三天的销量就达到了12.3万部。而Xbox360目前在日本上市已经4个多月了。

为了打开日本市场，微软也下了不少功夫。先是有铺天盖地的广告宣传，后来又开设了Xbox360会客厅，另外微软也没有忘记拉拢日本当地的游戏软件开发商。但日本消费者似乎毫不领情。自从Xbox360上市至今，各零售店的货架上始终是摆满了游戏机，从未出现过欧美市场上那种抢购一空的场面。业内分析师认为，Xbox360在日本还是缺乏品牌知名度。微软的那些广告只适合于对Xbox已经有所了解的群体。

事实上，Xbox 360表现欠佳的主要原因还是好游戏匮乏。而且有很多Xbox一代游戏无法在Xbox360上运行。因此，很多消费者在那段时间都选择了掌机，如任天堂的DS和索尼的PSP。另外，还有传闻称Xbox360的发热量过高，容易导致游戏机出现故障。这些都影响了Xbox360在日本市场上的表现。

尽管如此，微软并未放弃日本市场。4月6日，微软在东京宣布，将发行一系列新游戏。此外还将在日本市场上限量发售Xbox360世界杯特别版。业内分析师认为，由于PS3延迟到今年11月发布，微软还是有机会扭转局面的。在此之前，微软可以发布更多的游戏，为XboxLive服务提供特色功能等等。

从全球市场而言，Xbox 360的发展势头可能会更好些。据微软自己预计，截至今年6月30日，Xbox360的销量可达到450到550万部。微软最终可能拿下全球游戏机市场35%的份额。下面我们一起来看一下微软娱乐暨设备部互动娱乐事业部总裁皮特·摩尔（Peter Moore）对Xbox360未来的展望吧。

Peter Moore访谈录

记者■你在指挥Xbox360发售时最担忧的是什么？

PM■我想任何公司在发售一台新硬件时都会感到担忧。因为，次世代毕竟是一项复杂的工程。但我们最担忧的问题还在于我们首发软件的选择是否恰当，它们是否适合玩家的胃口。现在回想起来，我们当时确实做出了一项非常了不起的工作，为新主机准备了由18款游戏组成的强大首发阵容，并涵盖几乎每一个游戏类型。我想我唯一稍感失望的是《上古卷轴4 湮灭》还没准备好，这使我们的首发阵容中没有一款RPG游戏。不过，历史上的那些主流主机在发售当日，也从未有过一款真正意义上的RPG。

记者■那么你觉得360的首发阵容与Dreamcast的首发阵容，哪个更令你满意些呢？或者能谈谈PS2的首发情况吗？

PM■这个还用问，即使索尼自己也供认不讳，PlayStation2的首发阵容非常薄弱。至于Dreamcast，我认为它确实有一些很不错的首发游戏，但是它却没有能力撑过头六个月。而360的首发游戏，无论是数量，还是质量都值得我们感到高兴。

记者■你认为不将《Halo3》的作为首发，对360有影响吗？

PM■我认为没必要。它从未在我们的计划之中。毕竟，《Halo2》刚刚才在这部新主机前一年上市，这时你使要求Bungie立即转投第三作的开发，而且还要它拿出一贯的制作品质，这显然是强人所难。因此，我们认为暂时还不需要它。我们觉得《完美黑暗 零》就足够满足FPS饭斯们的需要了。

记者■你最喜欢哪部首发游戏？

PM■《妖精公主》。有些评论文章似乎对它稍有疑问，但我认为这部游戏是相当华丽的。我想你只要花上一定时间去玩它，就一定会沉浸其中。我就在玩过多遍后，发现了许多我在玩第一遍时漏掉的地方。当然，《完美黑暗 零》也非常不错。而站在第三方厂商的角度，《使命召唤2》则算是其中的佼佼者。

记者■Xbox360上市后曾出过不少故障，比如热度过高，并且已经有消费者以“产品设计质量有缺陷”为罪名起诉了你们。你对这个问题是怎么看待的？

PM■事实上，大多数购买Xbox360的玩家都没有遇到什么问题。只有很少部分的用户遇到了麻烦，并很快得到了我们客服部门的相关处理。我们先通过联邦快递为他们寄送一个可容纳主机的包装盒，然后他们再将有问题的主机放在盒里回邮给我们。我们确认到底问题出在何处后再决定是为他们更换新机还是修理。

再说一次，有问题的主机真的很少。但在今天这个互联网时代，只要有十几个用户出了问题，就会马上被无限传播和放大，搞得跟世界末日似的！记住，我们在全世界卖出的机器有上百万台，而其中出问题的机器只有几十台。当然，我们一样会认真对待这部分用户。而且那些真正遇到麻烦的用户，在得到了客服部门的帮服后，除了称赞我们的负责态度外，并没有再多说什么。

记者■PS与PS2之间的差别真的是非常大。无论从任何一个游戏的任何一个方面看去，你都能立即发觉后者在画面上的巨大飞跃。而很多360游戏并没有这么大的跨越，不知你是否这样认为？

PM■目前，我们的游戏销售比率空前的高，我们正在打破多项纪录。很显然，消费者对新主机还是很看好的。我认为这并不只是因为画面，而是对网络游戏感兴趣，因为我们有Xbox Live，人们无须花任何费用，也无须掏信用卡，即可免费成为Xbox Live的银色会员。你不能只是因为画面比较糟糕的某些游戏，而一杆子打翻一船人。对于这个问题，玩家绝对更有理智。他们考虑的是游戏的整体部分。他们还明白今后的游戏画面肯定会更出色。

记者■主机的噪音似乎有点大，你不觉得吗？

PM■我觉得还好，起码它在看电影时很安静，因为此时它的功耗很低，而一旦放入游戏碟时，我也确实注意到了噪音。和许多其他机器一样，360在开机时，两台风扇会高速旋转，你所提到的噪音有可能来自读盘，也有可能来自风扇。它们不得不运转呀。明白了这个道理，也就没有人对这个问题表示担忧了。

记者■PS3有什么地方令你担忧么？

PM■怎么说呢，只有当我了解了更多有关它的信息时，我才会真正担心它。它所谓的春季发售还算数吗？它有哪些实质内容？它的首发软件有什么？它的online策略是什么？这些我们都不清楚，因此也很难作出分析判断，以找到我们的弱项与强项是什么。因此我们现在完全将注意力集中在构筑我们自己的根基上，继续我们的第三方出版商合作，为新主机带来更多更好的内容，不论竞争如何进行下去，我们都要拿出一些东西。

记者■你觉得任天堂Revolution主机的手柄如何？

PM■我觉得它非常具有吸引力，我一直都很喜欢那些尝试一切，并不断推陈出新的厂商。因为我们这个领域确实需要一点与众不同。至于它未来的走向，还有待观察，因为它还没有推出一款游戏的演示，因此无从感觉其手柄的妙用，不过我对任天堂敢于冒巨大的风险来创新表示由衷的尊敬与钦佩。

记者■J Allard曾告诉我们如果宫本茂离开任天堂来为微软工作的话，他甘愿放弃自己的法拉利和办公间。如果是你，你会放弃吗？

PM■你是说宫本茂先生吗？怎么说呢，首先我没有可放弃的法拉利，看来我唯有再度放弃我那台J's Ferrari型笔记本电脑了。我有五辆车，不过它们大多属于我的妻子和孩子，不过我想只要宫本茂先生肯来，我就会把它们全部捐献出来。我是他的一个大粉丝，而且我期待着有一天他能带着他那无穷的创意和对游戏的理解，为Xbox开发游戏。是的，如果愿望成真，我就放弃我的五部车，也许还会放弃我的房子。不过我想那种事也许并不会发生吧。

记者■你认为2006年的超大作是《Gears of War》呢，还是《Halo 3》？

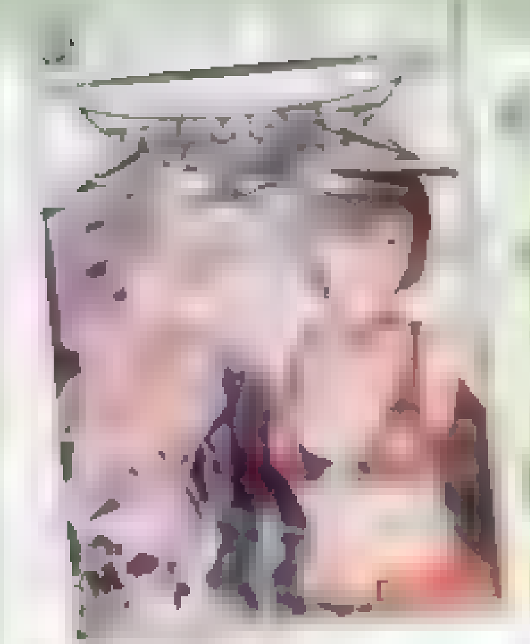
PM■这倒是个很巧妙的问题。不过Halo是一个独一无二的名牌系列，无人可以取代，而《Gears of War》是一部预计将于2006年发售的作品，而我们到目前为止还没有公布过任何有关《Halo 3》的新消息。

记者■那么你认为《Halo 3》会在2006年内推出吗？

PM■嗯……还是那句话，我们迄今为止还没有公布过任何关于Halo新作的消息。

记者■你们什么时候开始360后续机种的相关研发工作？

PM■如果我们现在就开始着手下一代产品的开发，我想现在还在度假中的硬件开发组成员恐怕会起来造反的，至少应该让他们歇口气吧。人们恐怕不会想到在360的背后，开发组成员付出了多么艰辛的劳动，尤其是在其上市前的最后6至9个月时间。他们有太多的工作要做，包括测试、与供货商建立合作关系、与出版商签订游戏出版协议、还要确保它们通过所有的审查工序，然后再将这些主机投放市场等等。让开发组的人员休息一下是理所应当的，他们应该会在一年内归来，然后才重抖精神，迎接下一轮挑战。

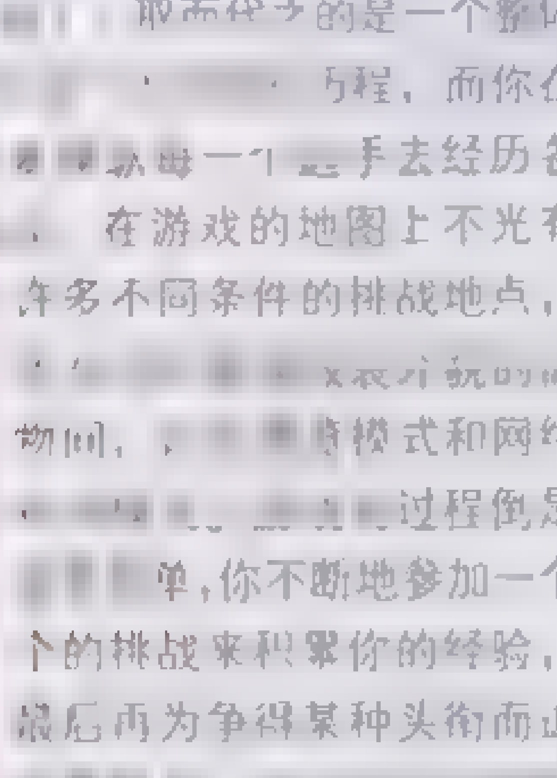


令人血脉喷张的超级美女大乱斗
让人赏心悦目的绝色佳丽大聚会

[illegible] 日：2006.

[illegible]

KONAMI在2004年底用[illegible]业摔跤游戏带来了第一[illegible]游戏在PS2上还是[illegible]这样的一款游戏虽然标榜的是[illegible]各方面看它都只是披上了[illegible]的外衣而已。其中所有[illegible]个角色的攻击手段中都[illegible]这样一款游戏实在[illegible]的游戏性大概和摔跤[illegible]制作人可惜的[illegible]



[illegible]中的角度实在是疮痍太明显了，难道这就是美吗

这款作品是登陆在PS2上，所以就算以美女为卖点，但粗糙的画面却没有给人们留下任何美感。现在新平台来了，这款游戏又看到了希望，《搏击玫瑰XX》卷土重[illegible]在Xbox360上，KONAMI终于摆脱了[illegible]了网络对[illegible]

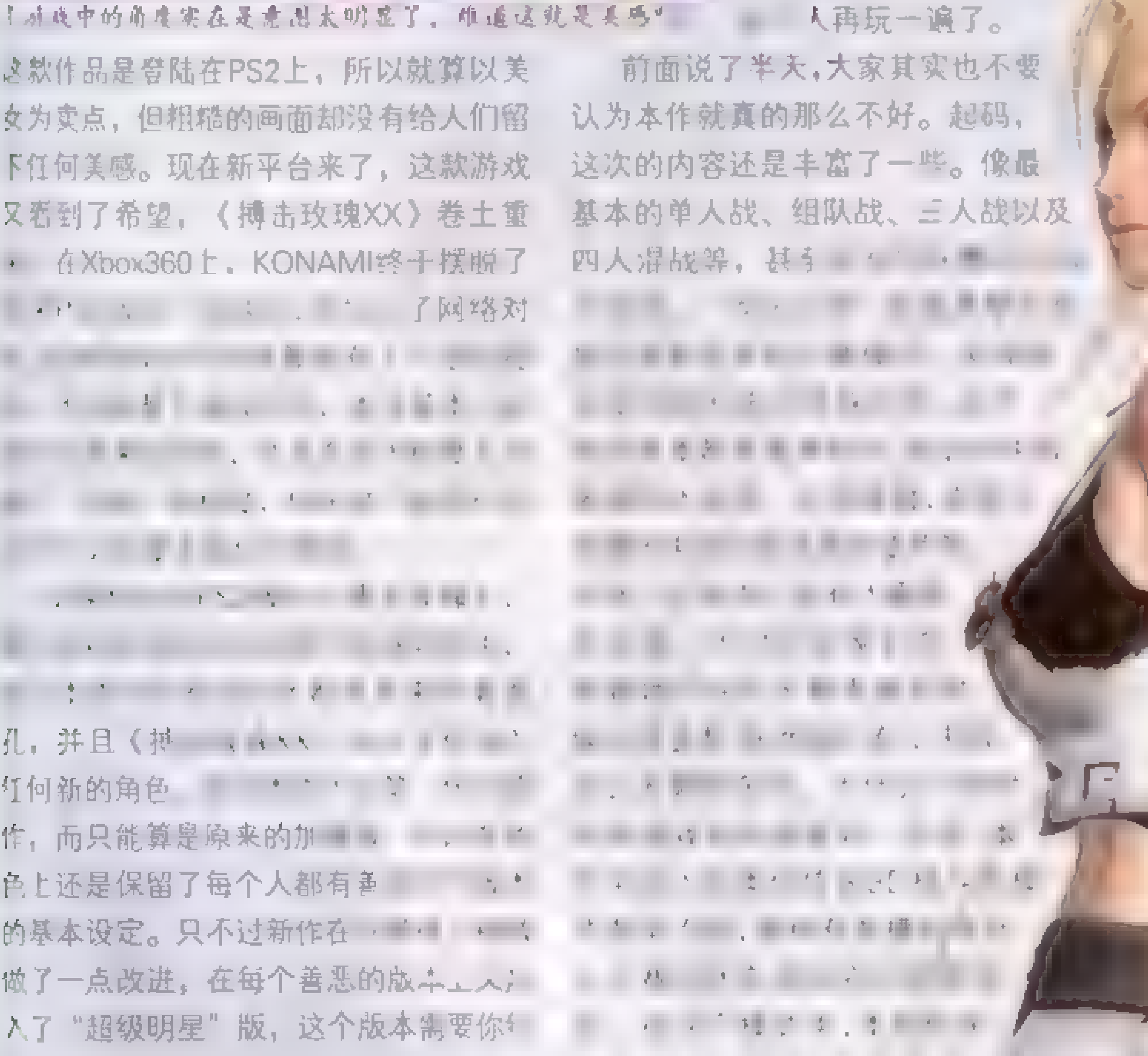
[illegible]孔，并且《搏[illegible]任何新的角色[illegible]作，而只能算是原来的加[illegible]色上还是保留了每个人都有的[illegible]的基本设定。只不过新作在[illegible]做了一点改进，在每个善恶的版本上加入了"超级明星"版，这个版本需要你经过长时间的游戏后才能开启，而这[illegible]是能够使用一些更厉害的必杀技以及可以穿戴一些稀有的服饰[illegible]本上这些设定是为了让玩家觉得游戏的人物稍微丰富一点，而[illegible]只有11个而[illegible]KONAMI是有点偷懒。

《搏击玫瑰XX》说白了是用Xbox360来填补上一作的不足，[illegible]想大幅更新[illegible]《[illegible]》中有着[illegible]其中每个人都有自[illegible]这些故事在[illegible]动扯到一起[illegible]是比较失败，所以[illegible]乎可以看作是一个为[illegible]F是在本作中这个故事模[illegible]取而代之的是一个整体[illegible]历程，而你在[illegible]每一个选手去经历各[illegible]在游戏的地图上不光有许多不同条件的挑战地点，[illegible]的时间，[illegible]模式和网络[illegible]过程倒是[illegible]单，你不断地参加一个个的挑战来积累你的经验，最后再为争得某种头衔而进[illegible]战斗数量并不是固定的，因为每个地方你都可以随便挑战，而且就算你各方面的能力都到达顶级后也未必就一定能拿到冠军的头衔。所以在游戏中你可能会有这样的疑惑，那就是下面我该去哪里？该做什么？而在这个时候，恐怕你也只能放下手中[illegible]好的角色，重新[illegible]人再玩一遍了。

前面说了半天，大家其实也不要认为本作就真的那么不好。起码，这次的内容还是丰富了一些。像最基本的单人战、组队战、三人战以及四人混战等，甚[illegible]

[illegible]

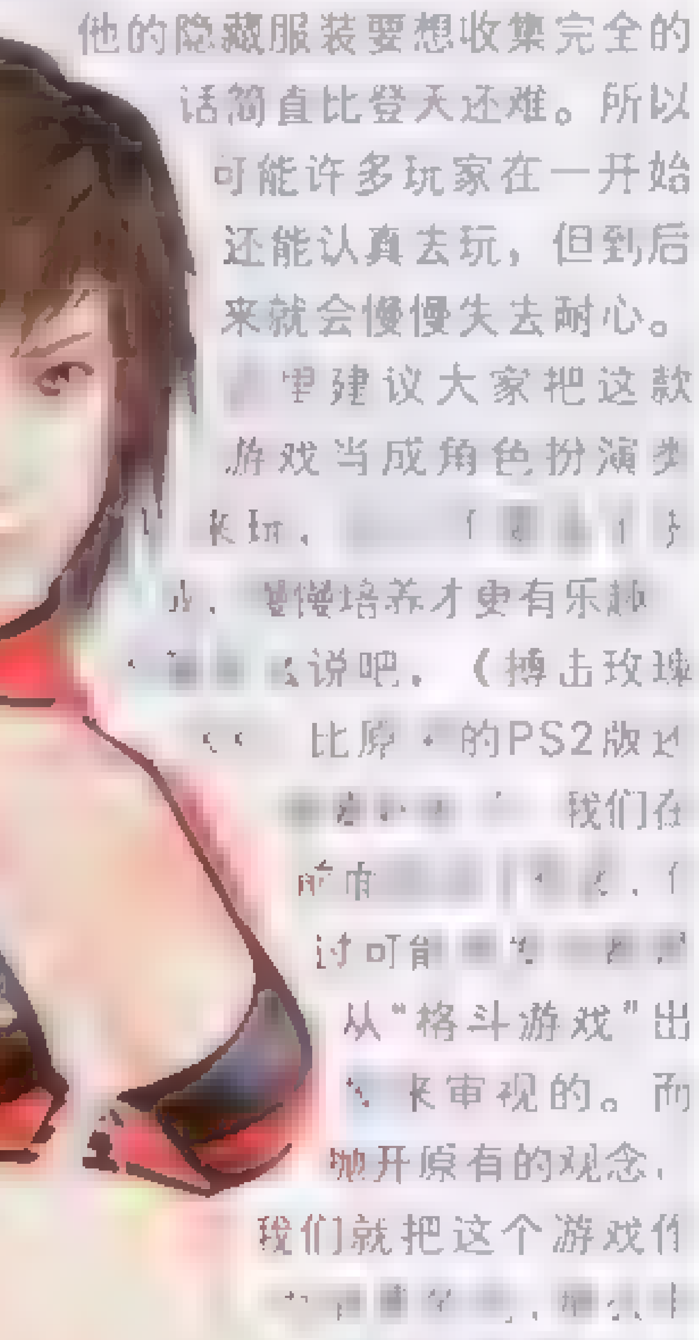
上面说[illegible]



面的感想，下面应该稍微说一下游戏画面了。在我还没有看到游戏画面的时候，期待度真的挺高。感觉次世代的主机应该带[illegible]的画面表现。[illegible]提是必须用高清电视，因为当我们使用传统4:3电视进行游戏的时候，其表现力甚至不如Xbox上的《死或生2极限版》，比《死或生4》也有一定的差距。其最大的变化就是人物不是以前那种偏向动画的风[illegible]的质感很强，肌肉的处理很好，但人物的[illegible]的明显没有原来好看了。和《死或生》相比的话，质感占优但美感不足。《死或生4》这次的表现其实并不是很令人满意，但和《搏击玫瑰XX》相比的话却在很多方面都比它强。最大的区别就是气势。《死或生4》的场面很大气，背景的细腻程度更是让人惊叹，《搏击玫瑰XX》就不行了，背景很简单，而且略显粗糙。顶多就是人物的质感出色一些罢了。而这次的换装系统明显模仿《死或生》，[illegible]但又有大幅强化的地方，这次竟然细致到连身体的各部分都可以调节。

[illegible]很多，[illegible]还是软绵绵的。而且摔投的时候很多看似必定能抓到的时候，却都扑空了。而当手持道具时的攻击就更离谱了，速度慢是最明显的。例如拿吉他的时候，一个吉他能有多重？可抡起来的时候却奇慢无比，而且[illegible]夺过去，等于道具根本没有多少实用价值。再就是本作依然存在许多不真实的地方，例如三人混战的时候，一旦两个人纠缠在一起的话，第三个人的攻击就会全部无效，这令比赛的刺激程度大幅下降。

最后就是本作拖沓的游戏[illegible]于这次的游戏没有故事[illegible]始就是在地图上到处乱逛。每得到[illegible]隐藏要素的过程很烦琐，光是打出每个角色的负面角色就已经很麻烦了，而其他的隐藏服装要想收集完全的话简直比登天还难。所以可能许多玩家在一开始还能认真去玩，但到后来就会慢慢失去耐心。[illegible]建议大家把这款游戏当成角色扮演[illegible]玩，[illegible]慢慢培养才更有乐趣[illegible]说吧，《搏击玫瑰[illegible]比原[illegible]的PS2版[illegible]我们在[illegible]可能[illegible]从"格斗游戏"出[illegible]来审视的。而[illegible]抛开原有的观念，我们就把这个游戏作[illegible]和养[illegible]的画面倒也[illegible]



玩家心中最佳女主角劳拉重出江湖
续写盗墓者不朽经典神话的新传说

……没有跟上这个前进的……作感和视角运用等方面的问……题在早期的游戏中……多对此表示理解，……戏的优秀表现……列中同样存在、却……解决的不足之处……

……到一些21世纪的气息了——当然，这种感觉是需要放在XBOX360这种主机上才会比较明显，PS2版的实际游戏画面和效果我想玩过的朋友们应该也知道了，虽然不能算多差，但起码无法在视觉上给我们带来多大的冲击。

作为"盗墓者"系列的最新作，在"传说"中，无论是故事背景还是最基本的……系列一贯的，以劳拉·克劳夫特为主角展开的一连串……在本作的一开始，劳拉试图调查当年她母亲罹难的那次飞机失事，然而正如所有这类游戏或是电影的剧本中所描写的一样，隐藏在事故背后的真相如同一只巨手般……将好奇心……一连串的事件……在最后与古老的亚瑟王传说……与之相伴……剧本而……是比较……却也称……优秀，……系列的剧情……更大的作用……了我们的传……

……次飞机失事的真相并与众多的敌人们殊……

……演。我们可以控制劳拉在墙壁边缘攀爬移，通过伸缩或是钢索从一个平台荡到另一个平台，有时候还需要抓住那些机关机关射出并插在石壁上的长箭来当中继点。与系列之前的几款作品相比，本作在动作……量等方面有了明显……

……视角问题在本作中得到了比较明显的改善，……

……多十枪才会死亡（当然，近距离用喷子那是毫无疑问的一枪一个秒杀）。除了枪械、手榴弹也是战斗中非常有用的武器，如果突然遭遇大批敌人的话还是扔手榴弹比较安全……个敌人，并且跳起踩在其头上，这时游戏的时间就……

……射击的，这……

……为玩家提供了一些其他要素。例如，……中有两处骑摩托车的场景，驾驶部……

……定……过瘾。虽然通关后我们……难度来二周目三周目，……最大的挑战并不是战斗部分，而是解……份，而这些谜题的环境是并不会随着难度的提升而有变化的。一旦熟悉本作之……谜部分就不再……的挑战……那些隐藏的道具以及用最快的速度通关。除此之……被服装……的收集和开……

与PS2版相比，XBOX360版的……者·传说》在画面和细节处理方面的……有着比较明显的改善，虽然在……感觉不大明显，……的XBOX360……感觉确实要……部分做的相当……

在飞驰的疾速中体验生死一线 让引擎的轰鸣成为敌人的丧钟

[illegible] EA [illegible] 火爆飚车”的第四部系列作 [illegible] 火爆飚车 复仇》。这款游戏将 [illegible] 提升 [illegible] 身就是借 [illegible] Xbox上的这款作 [illegible] 下，Xbox360版 [illegible] 本作的新 [illegible] 半年的时间里一 [illegible] PS2或Xbox [illegible]

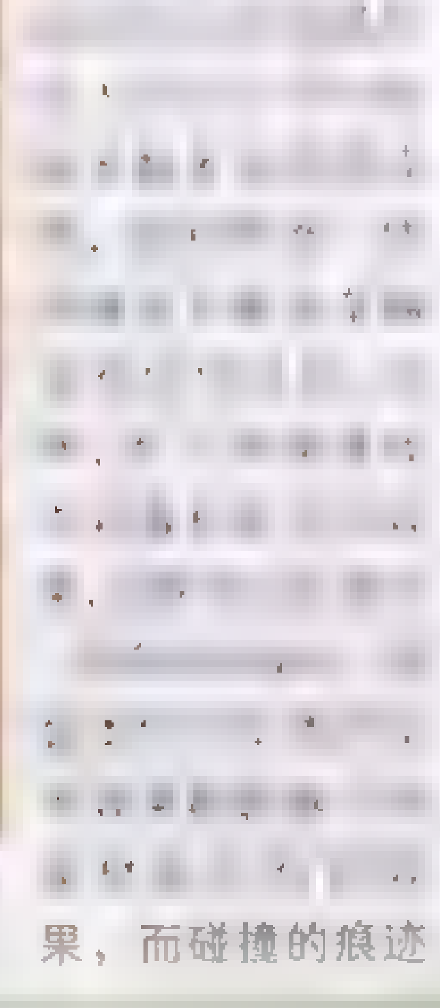
[illegible] 红灯是否光鲜 [illegible] 则，取得完全的胜 [illegible] 人因素，也是为了复仇。2004 [illegible] 火爆飚车 复 [illegible] 时刻展开复仇行动，[illegible] 任何阻挡在玩家和终点线之间 [illegible] 本作针对缠斗、阴险的垂直压制、爆炸 [illegible] 的追撞爆破、崭新游戏模式和酿成 [illegible] 的连环车祸场面的赛 [illegible] 准备好上路狂飙时，多样化的线上模式和功能，开启了冲撞、飞离车道、阻挠来自全世界敌手的无限可能性。

Xbox360版《火爆飚车 [illegible] 承袭PS2与Xbox版的内容之外，还通过Xbox360大 [illegible]

爆破与解体特 [illegible] 此外还加入强化 Xbox Live玩家 [illegible] 'Live Revenge [illegible] 与上传至PS2与Xbox版所没 [illegible]

在下面我们 [illegible] 画面一类的俗套就不多说了，其主要的改 [illegible] 如每一场比赛的回放，你还可以用类似摄像机拍摄的方式来记录30秒的精彩 [illegible] 能变成全方位随意切换的话，相信效果 [illegible]

[illegible] Xbox和PS2版 [illegible] crash”模式中也能感受到细微 [illegible] 差距。在前面两个版本中，对于车辆 [illegible] 动的要求比较高，玩家往往会因为没有一个好的开始而 [illegible] 比赛。而在Xbox360 [illegible] 那么苛刻 [illegible] 如何开始 [illegible] 可以有 [illegible] 是比较 [illegible] 效果给人一个非常明确的交待 [illegible]



[illegible] 果，而碰撞的痕迹

[illegible] 次游 [illegible] 能和 [illegible] 360 [illegible] 其境。无论是引擎、声音，还有车体与不 [illegible] 果你启动了涡轮推进 [illegible] 那种风驰电掣的 [illegible] 。另外还有像得到时间奖励等特 [illegible] 效等，虽然在其它版本中也都有体现，但其音质效 [illegible]

[illegible] Xbox360的游戏 [illegible] 其中所有的改进都 [illegible] 包括每 [illegible] 粗略 [illegible] 不能。获得 [illegible] 要求使很难 [illegible]

[illegible] ce”。首先说 crash” [illegible] 作中就有这个模式，但本作中的改进就

是在同一个场景中可以用不同的方式制 [illegible] 出相同的效果。例如在一个场景中往往有两个或者多个可以引发事故的区域，其中有车辆流动量较大的主要街道，也 [illegible] 密集停放车辆的停车场。在这样的场 [illegible] 行进路线就可以有多种选择。不过为了追求高分，玩家不能只顾及一个区域，而是尽可能利用各种车辆或周围物体的连锁碰撞来造成最大的伤害。在有些时候，玩家受到以前几代的影响可能会不顾一切地冲向车辆穿梭的主路，但在本作中，这样的做法在很多时候却不能得到最高分。往往是你 [illegible] 将栏杆或者铁桶撞到主路后再开车到停车场引起大爆炸。这样一来，主路上的车会因为出现障碍物而乱作 [illegible] 团，而你自己便可以去取得停车场 [illegible] 外奖励。这种分支的高分取得 [illegible] 度是比较大的，不过这却大 [illegible] 趣，使过往 [illegible]

[illegible] 中如果看到 [illegible] 一辆破旧不堪的车在急速行驶的话，大家 [illegible] 非常危险，而在游戏当中则会感到无比刺激

不再是简单地破坏，而是加入了一定“技术含量”。

另一个“race”模式是本作中比较接近传统赛车的游戏方式，只不过规则非 [illegible] 。本作的主题是“复仇”，这让 [illegible] 爆的飙车画面变得更有说服力，[illegible] 大家不是在毫无意义地乱撞，而是 [illegible] 的重任。本作中的竞赛模式相比 [illegible] 更加刺激，因为对手的飙车技术都不是盖的，他们似乎对赛道的状况都非常了解，所以在游戏中你要万分小心他们会故意把你引入不利的境地。而且你要附 [illegible] ，像原来那 [illegible] ，在本作中已经不怎么奏效了。[illegible] 本作的AI提高，但也只是增加了 [illegible] 的挑战乐趣，至于游戏的难度并没 [illegible] 久后就会看到你的对手。防 [illegible] 冲刺的时候撞掉，否则得个第 [illegible] 并不是什么难事。

[illegible] 火爆飚车 复仇》在目前推出的Xbox360赛车竞速类游戏中应该算是比较上乘的作品，它的品质不全依赖画面、声音这种新平台所提供的客观因素，其各 [illegible] 的游戏性所产生 [illegible] 而成为玩家购买的主要原因。

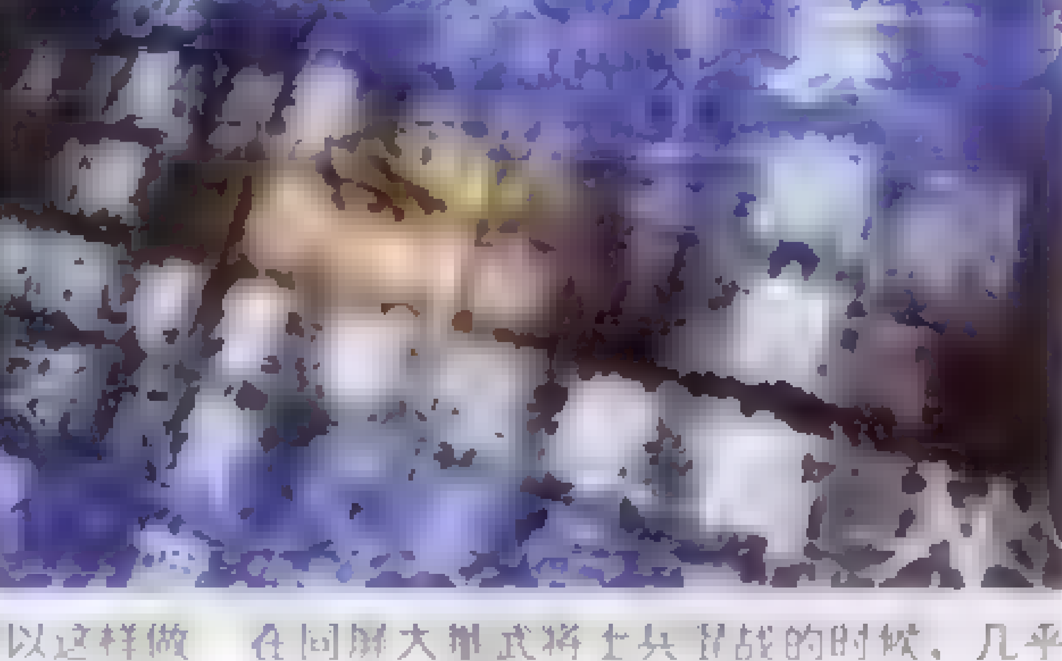
本作的细致程度已经达到了空前的程度，玻璃的细小碎片以及被撞到扭曲的车体都被非常忠实地再现了出来。

以战略类型出现的三国无双新作 在猛将云集的乱世建立不朽帝国

[illegible]

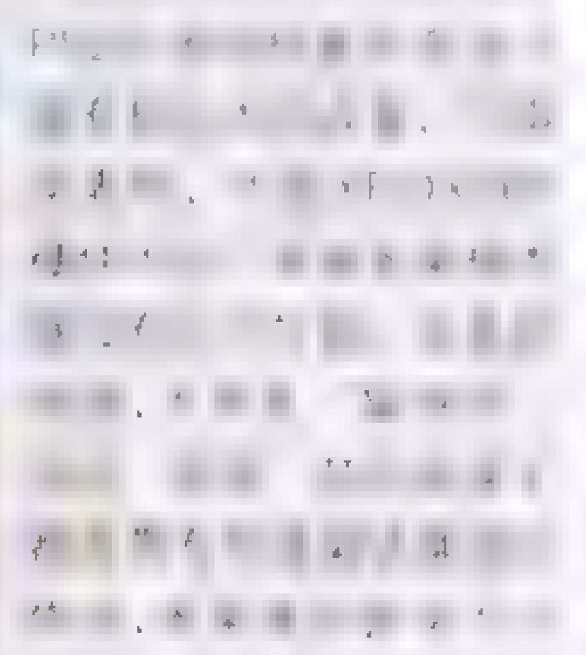
[illegible]PS[illegible]的[illegible]其在后来[illegible]还是"三国无双"[illegible]动作游戏[illegible]在如今这个追求爽快简单的社会，就[illegible]定了它的成功。好的东西当然要趁着[illegible]家们还没改变口味之前尽可能多的用[illegible]来赚到更多的银子，所以真352、真353以及真354的快速推出其实也在人们意料之内，就连将同样的[illegible]和系统从我[illegible]的三国搬到日本的[illegible]、改头换脸[illegible]战国无双[illegible]没有让人感到多[illegible]传"这个名[illegible]骗钱的手法，也真是让众[illegible]爱又恨，不过显然[illegible]于是自从真353开始，以战略游[illegible]的"帝国"成了光荣[illegible]一定价值的[illegible]砝码。

[illegible]年光荣推出[illegible]所有喜欢无双的玩家[illegible]果不其然，[illegible]没有让我们失望，[illegible]真354帝[illegible]但推出了PS2版，甚[illegible]XBOX360上都少不了[illegible]的战略游戏版的[illegible]



用的CG，而XBOX360版的开场动画，则并不是CG，[illegible]果，事实上，从目前已发售的这些XBOX360游戏[illegible]有，[illegible]使用大篇幅的CG[illegible]时游戏出来的画面质量[illegible]经相当不错，其制作成本比CG动画要低廉上许多倍，所以这样做也是[illegible]

[illegible]戏中之后，就会发现XBOX360版的游戏画面与PS2版比起来，其实并没有什么明显的改善，在最能体现主机性能和游戏画面质量高低的战斗部分——也就是行使完内政部分指[illegible]之后进入普通的三国无双式的战斗[illegible]原本以为凭借着XBOX360明显高出[illegible]



[illegible]

"帝国"是融入了不少战略游戏要素的新[illegible]

以往"以一当千""于千军万马之[illegible]取上将首级"的爽快[illegible]和动作要素为主的基础[illegible]话虽如此，[illegible]不可能真[illegible]"[illegible]志"那样的[illegible]"帝国"[illegible]如果真改[illegible]那么这[illegible]游戏也就算是[illegible]个战略版的[illegible]其本[illegible]上仍然还是"无双"，战斗的爽快感仍旧是最基本的一点，[illegible]所谓"[illegible]略性要素"说到底不能[illegible]是游戏的[illegible]

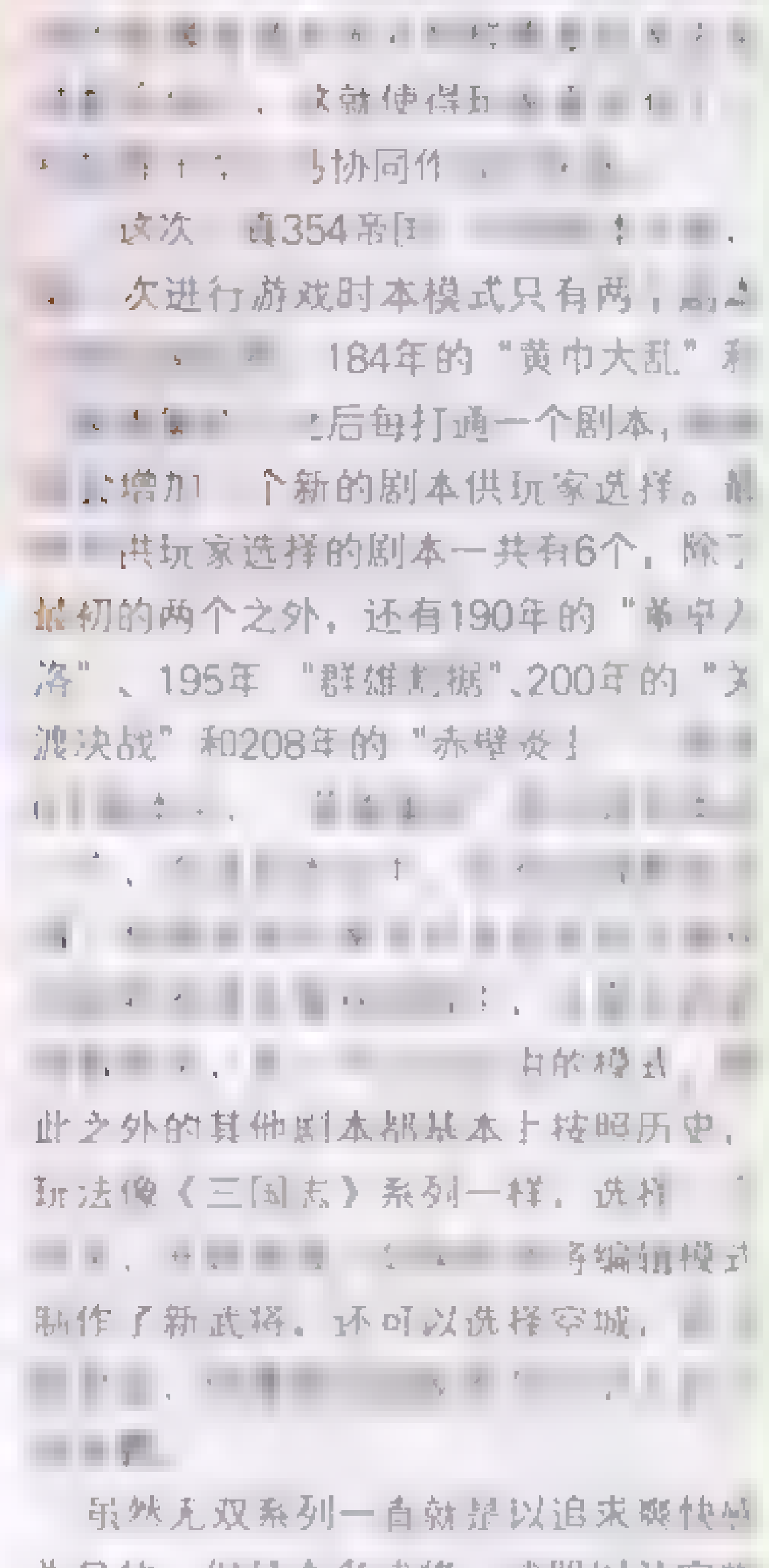
放入光[illegible]开始运行游戏后，[illegible]系列必有的开场动画，与PS2版的开[illegible]画效果比起来，[illegible]定程度[illegible]高，但差距[illegible]条非常重要，那就是PS2版的开场动画是

在XBOX360上也推出本作的话，是并不想[illegible]的改善上的能[illegible]还是[illegible]光荣这么做的呢。

抛开XBOX360和PS2[illegible]面上并没有太多令人惊喜的[illegible]不说的话，游戏本身的品质[illegible]的。从战场上同屏出现的[illegible]看，与真354并没有多大的改善，毕竟真354在这方面已经将PS2的潜力差不多挥到极致了，而XBOX360版的这些[illegible]又都是不思进取的比着PS2版来制[illegible]所以并没有让我们有多少[illegible]的话，还是能够发现本作在画面表现方面还是非常不错的了，登场的武将[illegible]上下但保留了原有的[illegible]且在光影等效果上有比较[illegible]

在同屏大量武将士兵作战的时候，几乎[illegible]导致画面流畅度等方面的问题。记得早期的"三国无双"作品中就曾经被此类问题所困扰，如今凭借着对PS2硬件性能的吃透和多年来丰富开发经验的积累，在这上面已经做得相当的好，有了爽快感和流畅度的保证，无双类游戏的品质[illegible]

[illegible]的招牌，那么我们不妨还是将目光从单纯的无双式战斗方面收回来，看一下这[illegible]模式，该模式下包含了许多比较强烈和正统的战略游戏要素。在"争霸模式"[illegible]的正统战略版三国类游戏一样，玩家需要通过治理内政，[illegible]就可以自由选择进攻的国家。之前系列中的那些经典宝物也都可以通过治理内[illegible]的"真354帝国"在前作的基础上，加入了"作战指示"这[illegible]战争中随时对配下[illegible]指示：战斗[illegible]入地图和情[illegible]援[illegible]"委任"5种个别指示。[illegible]"作战指示"[illegible]帝国[illegible]



[illegible]和无双一样的[illegible]下面是像以前那[illegible]这就使得[illegible]协同作[illegible]

这次[illegible]真354帝国[illegible]次进行游戏时本模式只有两[illegible]184年的"黄巾大乱"和[illegible]后每打通一个剧本，[illegible]增加一个新的剧本供玩家选择。最[illegible]供玩家选择的剧本一共有6个，除了最初的两个之外，还有190年的"[illegible]洛"、195年"群雄割据"、200年的"[illegible]渡决战"和208年的"赤壁[illegible]"[illegible]

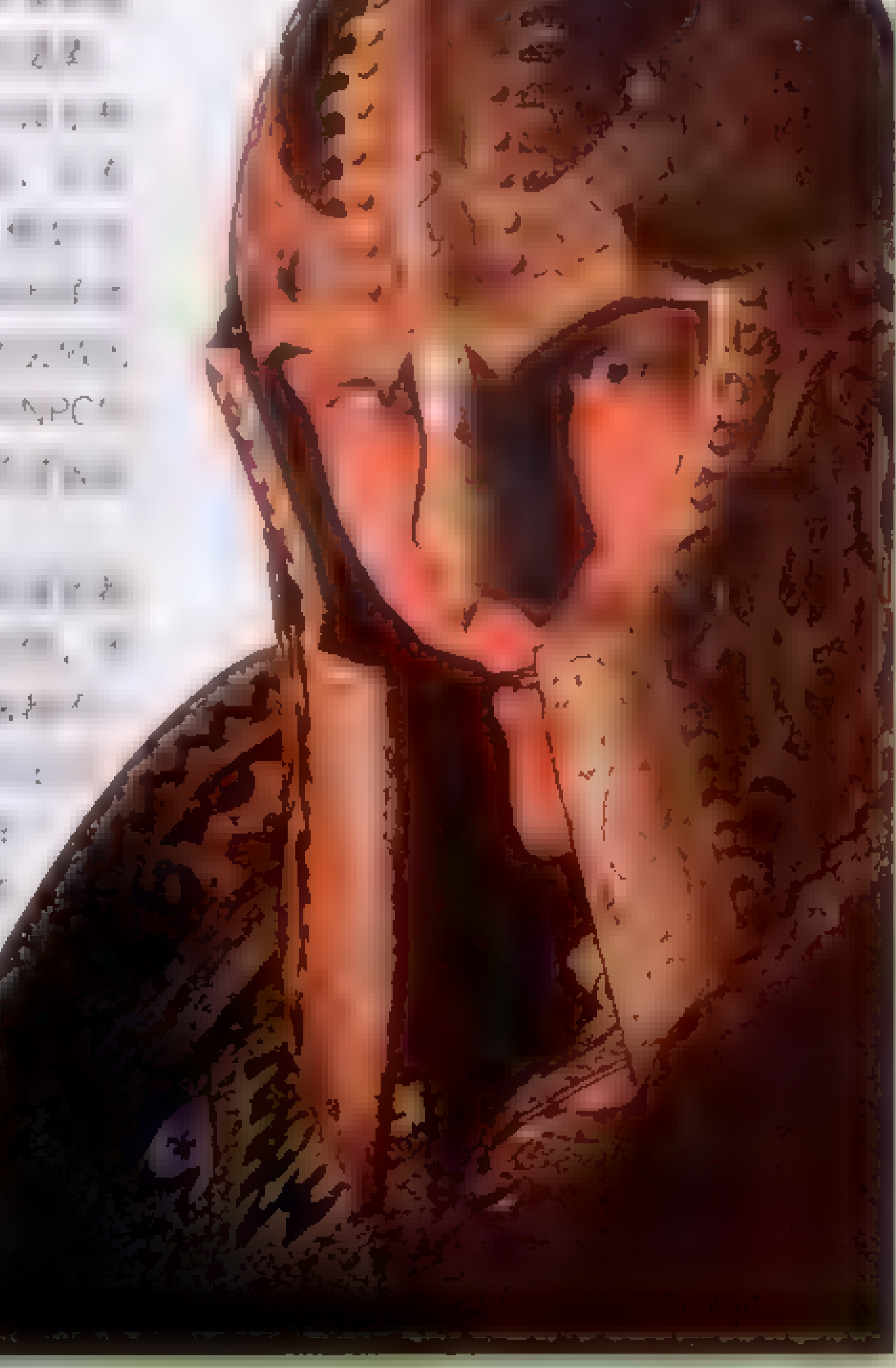
[illegible]此之外的其他剧本都基本上按照历史，玩法像《三国志》系列一样，选择[illegible]编辑模式制作了新武将，还可以选择守城，[illegible]

虽然无双系列一直就是以追求爽快感为目的，但是众多武将、武器以及宝物等要素的收集也是该系列相当大的乐趣[illegible]带来了更丰富的乐趣，也在一定程度上延长了玩家的游戏时间，不过这也引发了一个矛盾，那就是[illegible]即使是再喜欢无双的忠实玩家，[illegible]高密度的游戏轰炸之下也难免[illegible]过疲惫。但以这次的"真354帝国"[illegible]本身来说，确实还是一款不错的游戏，可[illegible]就不会显得有多出色了。而且虽然大家都心知肚明XBOX 360版要比PS2版有大多改进几乎是不可能的，但在两[illegible]相距明显的主机上推出的质量几乎相同的作品，这一点，相信光荣恐怕不[illegible]

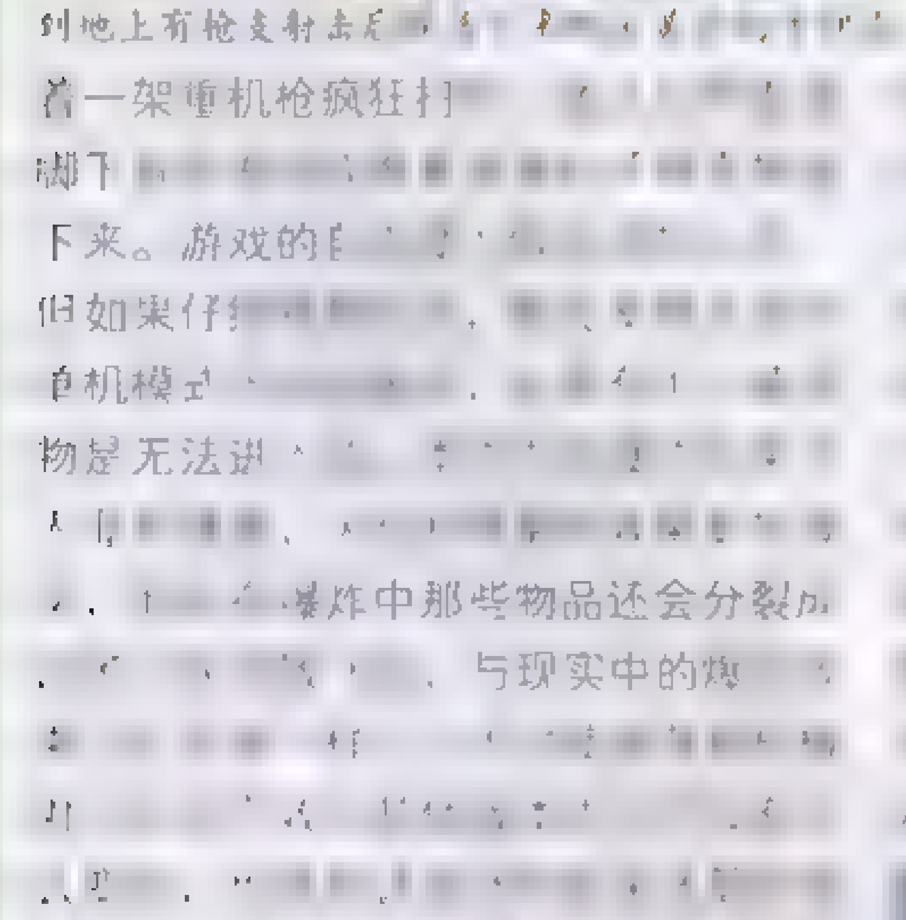
↑真三国无双中的所有武将也都会在本作中出现

[illegible]"[illegible]"类的借口来给[illegible]行开脱吧？

360上最优秀的角色扮演游戏 在前作的基础上更加趋于完美



在战地新作中体验现代战争的艺术
颇具创意的快速交换控制角色系统



掠食者在XB360上的本能进化
孤单英雄在荒岛上的无际噩梦

[illegible] Far Cry [illegible] 下[illegible] FPS游戏，[illegible] 系列最初是成名于PC [illegible] 着UbiSoft优异的技术 [illegible]
[illegible] Xbox360平台。至此，拥有超高清晰游戏画质的本作终于可以得以完美地表现了 [illegible]
[illegible] 本能）是由育碧的蒙特利尔制作室开 [illegible]，其主体采用开放式的游戏环境。内[illegible]了PC版本的庞大游戏环境以及独特的“全面动作 [illegible] 敌人会按照玩家的行动而改变战术，[illegible] 游戏中的视野距离将会达到前所未有 [illegible] 关卡设计上 [illegible] 玩家可以通过设计的 [illegible] 干掉敌人 [illegible]

从我们看到的游戏 [illegible] 作虽然在人物皮肤 [illegible] 上稍显不足，对自然环境的 [illegible] 真的地步。像在夕阳下水面 [illegible] 的朦胧效果、战斗时溅起的水花等等都 [illegible] 现在已有游戏画面的巅峰水准。值得一 [illegible]，本作中人物快速奔跑时还将有可 [illegible] 体现人物奔跑时的速度感。当然这一 [illegible] 在战斗中才会出现，不会在平时 [illegible] 的操作。

[illegible] 本能）是去年Xbox上推 [illegible] 当时这款作品的表 [illegible] 非常不可思议的，它 [illegible] Xbox的机能极限。不过 [illegible] 的是这款游戏在下一 [illegible] Xbox360刚上市的时候 [illegible] 掠食者本能）[illegible] 体现出超越原来的优秀品 [illegible]

↑粗糙的人物和精致的场景在同一个屏幕出现显得很不 [illegible]

[illegible] 程长度基本相当于原来 [illegible] 斗动辄就要十几个小时 [illegible] 因为 [illegible] 质。不过当你游戏深入地玩下去之后，你 [illegible]

在最新的《孤岛惊魂 掠食者 [illegible]》中，有非常多的模式可供选择。而在最开始的故事模式中，本作将告诉你主角Jack [illegible] Carver原来是 [illegible] 退役后在 [illegible] 船只的 [illegible] 静的度假 [illegible] Moreau博士在这里正进行一项将人类和野兽的基因融合而诞生出可怕的战争机器的实验。某一天，Jack Carver被人猎人员抓住并注射了 [illegible] 种基因改造的神秘 [illegible] 结果他变成 [illegible]

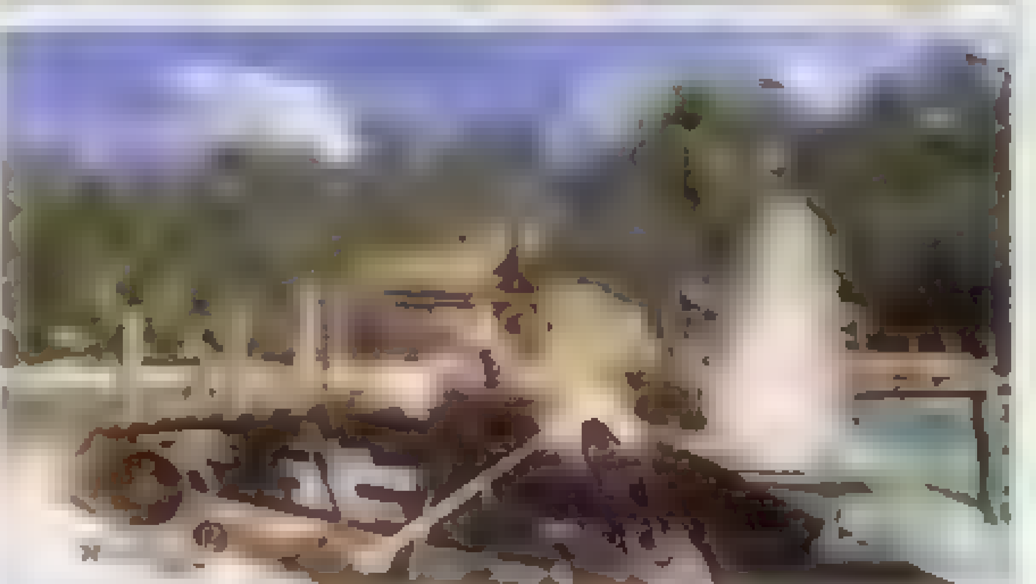
[illegible] 动作等要素融为一体，使游戏的方式非常丰富。例如你可以化妆混入敌人的队伍当中，在丛林中 [illegible] 放各种陷 [illegible] 一场 [illegible]

Kade [illegible] 把他当作一个杀人的工具，并 [illegible] 人都是和Carver一样的兽人，他们的 [illegible] 敌人，例如可以在丛林中自由快速穿梭等，就像很多中 [illegible] 们的速度很快，很可 [illegible] 另外在岛 [illegible] 难以逾越的障碍，需要你熟练掌握Carver的各种操作，在通 [illegible] 的地带时也是很容易挂掉的 [illegible] 是什么 [illegible] 人。另外 [illegible]

[illegible] 式的时候你就已经 [illegible]了，那么如果你再尝试 [illegible] 多人作战的话将真的会爱不释手了。多人模式中除了包含有最传统的游戏方式外当然也有通过Xbox Live来进行 [illegible] 程游戏。当许多人在一起进行生 [illegible] 组队对抗时，那种刺激的感觉将 [illegible] 单人游戏百倍！另外，玩家也可以通过网络下载新的地图和作战任务。这款游戏的精彩内容似乎永远也挖掘不完 [illegible]

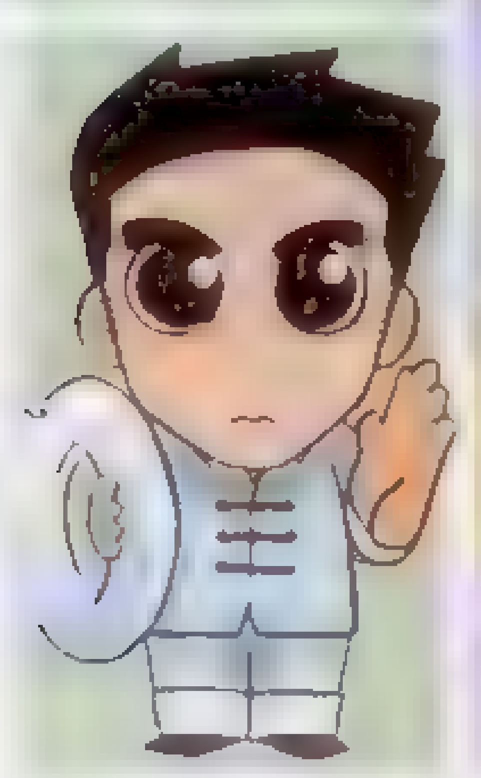
不容置疑的是，本作的画面效果是非常绚丽的 [illegible] 单从画质上讲它和其他360游戏 [illegible] 高，但是它的环境 [illegible]，例如从林和海洋，[illegible] 其实在很多细节上还有不少提高的余地，特别是人物 [illegible] 痕迹，不过本作的优美环境将这一切 [illegible] 的人到底 [illegible]，本作的声音效果 [illegible]。像丛林里各种动物 [illegible] 良的声音等都被真实地再现 [illegible] 么复杂的声音环境也会带来不便，那就是当两个人对话的时候 [illegible]

[illegible] 魂 本能），[illegible] 少值得你重新游戏的地方，特别是在新增的部分多人游戏模式当中。在这里面有大 [illegible]



[illegible] 360 [illegible] 如果你只有普通 [illegible] Xbox版几 [illegible] 在普遍出现在 [illegible] 360 [illegible] 于这个游戏，[illegible]

↑本作一个较大的问题就是车辆的颠簸，驾驶战车时如果攻击较小的目标会非常困难，不过这倒是显得非常真实。



【点评人:北斗】

中原之霸者·三国将星传

……"中原之霸者"系列在时隔多年……传"游戏中的大……程度的调整和改……改变，特别是后者，……乐趣无法再体会到了

PSP	游戏原名 中原の覇者			
	NAMCO		2006.02	
战略模拟	UMD			

FC上最经典的三国类游戏登陆新掌机！文武将星云集于此竞相逐鹿中原之霸者！

……NAMCO仅仅在FC上推……在NAMCO……小编们都情……NAMCO……从最初的……日本的难度……之的则是具有……明显漫画风……甚至还有……点港式漫画的味道）。虽然当……"头娃娃"们可爱的形象让我们……

……而时都是采用的2D，而一旦进入战斗，地图则是完全3D……每个武将都有个……不像FC版那样，只要命令书足够，可以让某个……内反复执行……的经典设定在本作……

……令的武将也同样可以……提升能力……力值一开始就分别有106和104，随……获得，还会有不小的提升空……武将由于……不能像以前那样通过"好好学习"来轻松提升智力值……这样才能真……像不会再有了。计策在本作……用，但其威力和效果从整体上……耗的技能点不同，武将的技能点开始时最多只有6点，每隔一定时间会自动回复，利用武将技影响敌我双方士……统也基本沿袭……

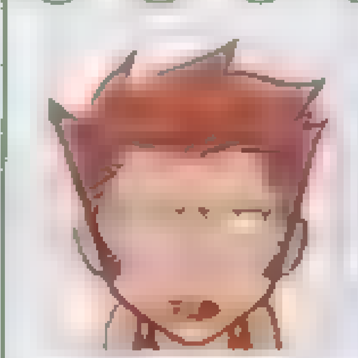
A

【点评人:雪飞】经典的《中原之……相信有不少从FC……在基本继承了FC上前作……本更加丰富，可选用的人物角色也增加了很多。另外……

B

【点评人/龙马】前不久……NAMCO要在PSP上出……完全明白了猴子如此热衷的理由。这根本不是FC的复……

A



【点评人:猴子】……以后，NAMCO已经……国战略游戏了。本……的战略游戏……刻，而是在游戏画面……PS的复刻版，相同的地方很少。……分有趣。由于……战场上的敌我和兵室比……得到提升。要说本作的……就是钱太难赚到了，……

A

[点评人:荇菜]

幽灵行动·超级战士

从销量上看，XBOX360暂时[illegible]足以撼动PS2的主导地位　但是谁都知道，主机硬[illegible]在各代主机并存的这[illegible]游戏厂商会[illegible]个问题初看起来似乎[illegible]待一个人[illegible]

PS2	游戏原名	Tom Clancy's Ghost Recon · Advanced Warfighter		T
	Ubisoft	49.99美元	2006.03.28	
[illegible]	DVD-ROM	美版	1人	149KB

精益求精和敷衍了事的两个极端，主机硬件更新换代所带来的『阵痛』？

[illegible]我们[illegible]场上PS2[illegible]然占据了[illegible]，但是“次世[illegible]XBOX360也早[illegible]不是什么新鲜的事物。欧美厂商大多[illegible]面此时更发展[illegible]是，我们往往看到同一个游戏软件，PS2版、XBOX版、XBOX360版等等众多版本同时发售的情况。当然，一般来说XBOX360版本的画面质量总会比其它版本高一些，毕竟是新一代主机嘛。就拿最近本人负责攻略的《盗墓者·传说》来说，XBOX360版的光影效果确实比PS2版高出几个档次，在古墓中探险的时候也显得身临其境了许多[illegible]过，这种区别终究只是感官层面[illegible]游戏内容本身来看，两者并无什[illegible]如果排除视觉方面的因素，XBOX360版本并不能为你带来比PS2版更多的快乐。

然而，《幽灵行动·超级战士》则完全不是这种状况。作为UBI旗下最知名的系列战略游戏之一，《幽灵行动[illegible]直有着不俗的评价。别具匠心的关卡设计、独特的小分队合作系统等等特点为它赢得了众多玩家的喜爱。对于这个系列的最新作，UBI毫无疑问也倾注了大量的精力。如果你有幸尝试过本作的XBOX360版本，相信你会得出这样一个结论　它不仅仅是《幽灵行动》系列中最优秀的一作，也完全称得上XBOX360平台上最好的游[illegible]而如果你暂时还没有条件玩到XBOX360，你也会寄希望于PS2或者XBOX版。虽然画面效果差一些，[illegible]游戏乐趣总还是有的吧——你大概会这么想[illegible]了枪骑之[illegible]的XBOX360版与PS2/XBOX[illegible]

[illegible]的当然不仅仅指画面。XBOX360版[illegible]《幽灵行动》系列以往的各代一样是第[illegible]人称射击的形式，而PS2/XBOX版却改为了第一人称射击[illegible]在PS2版本[illegible]左上角的[illegible]中存它的技[illegible]上角的小窗[illegible]NPC人物的[illegible]这些头像[illegible]为了好开[illegible]地共合，[illegible]显略权了[illegible]有的作用，[illegible]的视野，实在是画蛇添[illegible]

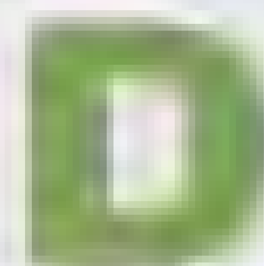
游戏的帧数也是硬伤之一。在XBOX360版本中，游戏显示颇为流畅，基本没有掉帧、拖慢等情况。而在PS2版本中，这些情况[illegible]到了令人难以忍受的程度。如果[illegible]戏一个小时以上，我保证你会被弄得头昏眼花，视力也会有大幅度下降的趋向。在PS2版本中，每个关卡还被分[illegible]小区域，切换区域的时候必须要读取数据，更加严重[illegible]响到了游戏的流畅进行，这一点甚至比XBOX版都要[illegible]

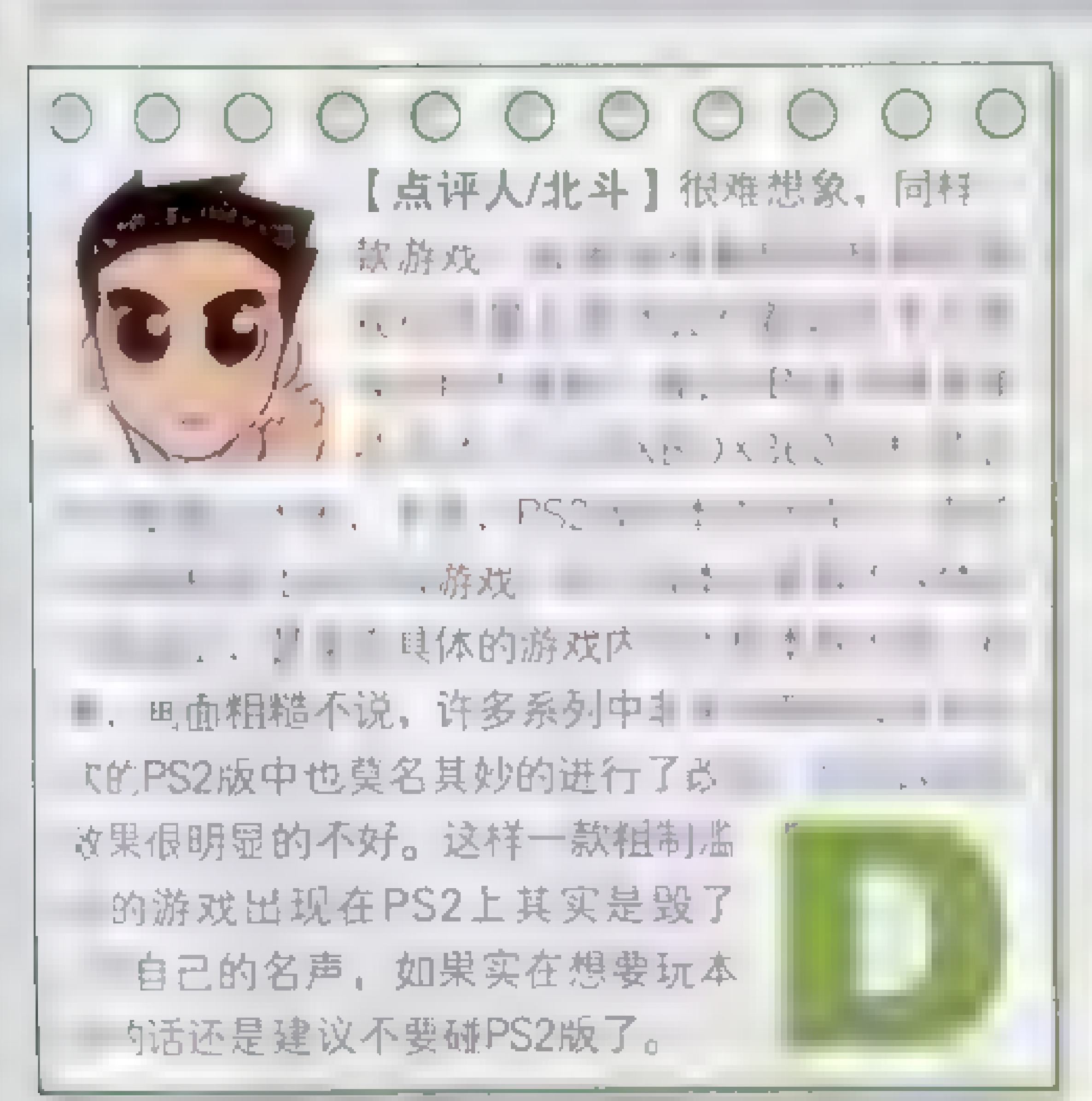
[illegible]继续深入游戏[illegible]实在是惨[illegible]地快，几乎是在地[illegible]物身手却是相[illegible]作，而这[illegible]了。因此，当[illegible]角的形势时，几乎成为[illegible]

[illegible]

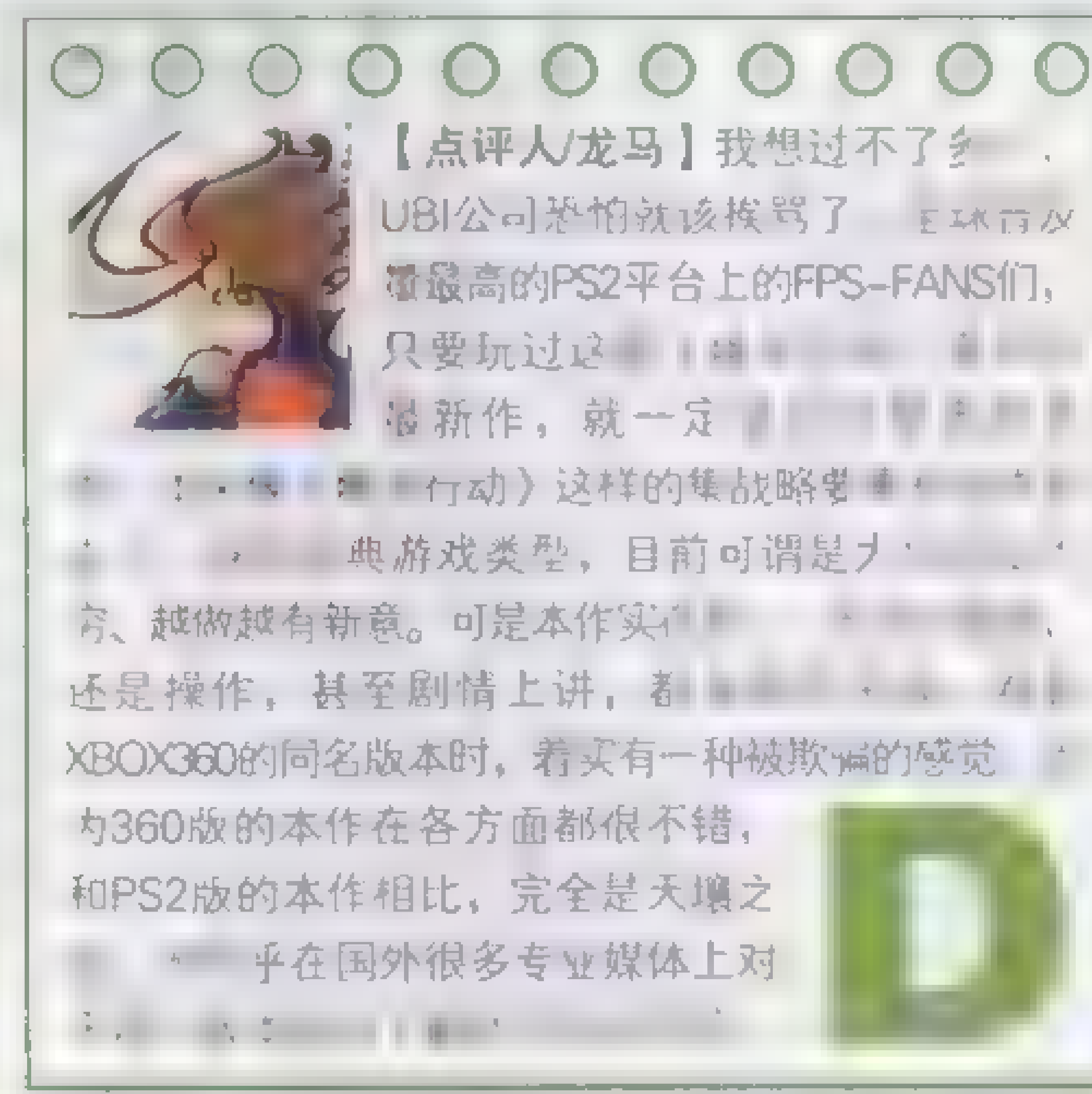
[illegible]于画面帧数的严重不足和各种[illegible]中目标也并没有你想象的[illegible]内关卡设计也是完全不同的[illegible]，但是两个版本[illegible]然是处于不同的世界当中。最搞笑的[illegible]件事情是PS2/XBOX版本中的语音是直接沿用XBOX360版，而没有[illegible]于是在某些关卡中你会听见指挥[illegible]你向[illegible]上可以清楚地看到你的目标其实是[illegible]

[illegible]，我想大家已经很清楚这[illegible]样，但是这背后却隐藏了一个更加严[illegible]品质并非一贯就是这么低劣，而本作PS2版不仅完[illegible]上XBOX360版，甚至比起系列以前的各代也相差[illegible]显然，在精心制作XBOX360版的同时，UBI对PS[illegible]了事的态度。更确切地说，UBI[illegible]了XBOX360版的标题，在PS2/XBOX上“挂羊头卖狗肉”[illegible]

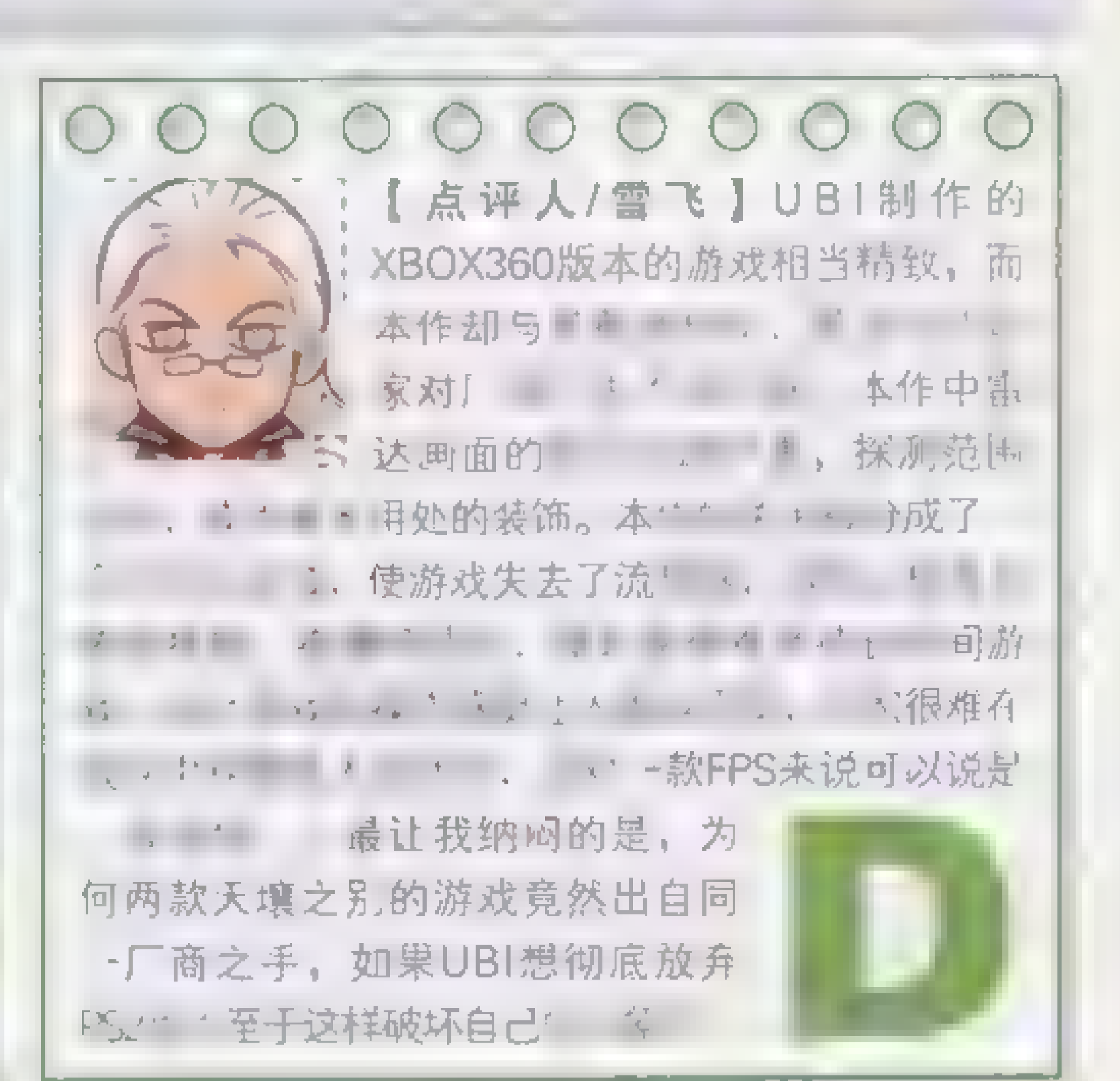




【点评人/北斗】很难想象，同样[illegible]款游戏[illegible]PS2[illegible]游戏[illegible]具体的游戏内[illegible]画面粗糙不说，许多系列中[illegible]的PS2版中也莫名其妙的进行了改[illegible]效果很明显的不好。这样一款粗制滥[illegible]的游戏出现在PS2上其实是毁了[illegible]自己的名声，如果实在想要玩本[illegible]的话还是建议不要碰PS2版了。



【点评人/龙马】我想过不了多[illegible]UBI公司恐怕就该挨骂了[illegible]最高的PS2平台上的FPS-FANS们，只要玩过这[illegible]最新作，就一定[illegible]《幽灵行动》这样的集战略要素[illegible]典游戏类型，目前可谓是[illegible]越做越有新意。可是本作实[illegible]还是操作，甚至剧情上讲，都[illegible]XBOX360的同名版本时，都会有一种被欺骗的感觉[illegible]与360版的本作在各方面都很不错，和PS2版的本作相比，完全是天壤之[illegible]乎在国外很多专业媒体上对[illegible]



【点评人/雪飞】UBI制作的XBOX360版本的游戏相当精致，而本作却与[illegible]家对[illegible]本作中画[illegible]达画面的[illegible]，探测范围[illegible]用处的装饰。本[illegible]成了[illegible]使游戏失去了流[illegible]同游[illegible]很难有[illegible]一款FPS来说可以说是[illegible]最让我纳闷的是，为何两款天壤之别的游戏竟然出自同一厂商之手，如果UBI想彻底放弃PS2[illegible]至于这样破坏自己[illegible]

如果一定要对本作给出什么有意义的建议的话，那我只能说　去玩XBOX360版吧。

【点评人:大怪】

Guilty Gear XX

新时代的2D格斗王道之作终于在长久的等待之后移植到了PS2平台。GGXXSLASH作为系列作品的全新之作不但将爽快且严谨的操作风格进一步延伸，并且对于前作中众多不合理之处进行了大幅度的调节。新添加的两名角色圣骑士SOL与ABA在登场之后也成为了人气角色受到众多跟随者的追捧。这款作品的操作难度非常之高，但游戏的高素质告诉我们这样的杰作是值得付出时间的。

PS2	游戏原名	Guilty Gear XX		
格斗对战	SAMMY	5040日元		

另类美学勾勒出的魅力角色之混战！将2D格斗游戏架构进化的不朽作品！

大怪经常和朋友们交流家用软件时有一个强硬的个人观点，便是街机游戏的家用平台移植版是不能以家用软件的眼光来衡量的。这样的作品哪怕家用原创要素稀少LOADING时间过长，但只要能够保证游戏画面与整体操作感的完全移植，那便是此游戏爱好者的福气。令人感到欣慰的是，本次PS2版本GGXXSLASH在操作感与画面上达到了完全移植的水准，并在游戏LOADiNG方面做的比较不错，这就足以成为家用机练习软件而存在了。在笔者看来，SAMMY对于GGXXSLASH的移植工作已经做的非常认真，除了FANS们强烈要求加入的动画结尾与希望重新制作的篇头没有实现之外，完全可以把这部作品看成完美的移植，其实，对于众多希望在家中进行修行的玩家来说，只要能够实现与街机无二的对局便已经足够了

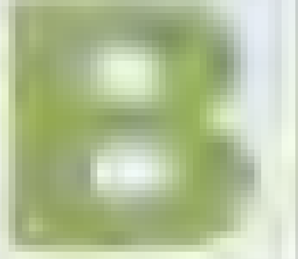
"罪恶工具"系列能够达到今天的辉煌成就，是与石渡大辅先生的天才创作能力与不断完善的游戏内在结构相结合的必然结果。首先从世界观来看，我们很少能够见到一款格斗游戏能够架空起这么有剧本魅力的幻想世界。更令人称奇的是石渡太辅先生早在系列游戏开发之初便已经塑造了厚重的剧情背景　在22世纪初，由于发现了魔法可以转化成为能源，于是宣告了科学时代的结束。在一次偶然的魔法召唤试验中人类发现了一种可以提高人类本体综合能力，同时能够带给植入者魔法能力的细胞，后被称为"GEAR细胞"，而对于这个机械细胞的发现者却在正史中没有记载。这个发现者很快以人类强化为名开始了名为"GEAR计划"的人类改造计划，这个机密计划最终得以成功。被改造出的GEAR作战体却很快的被国家政权所利用，并被政权高层当作绝对压制他国的底牌。没有想到的是，GEAR的首领"JUSTICE"在这时却带领了全世界GEAR体，以要证明GEAR本身存在价值为名向人类宣战。被逼迫到生存底线的人类最终只能团结了人类之中的战斗精英组成了所谓的"圣骑士团"，并开始了长达百年的"圣战"。在几次大型战役之后，JUSTiCE这个不受人类控制的自主性GEAR首领被最终消灭（GGX之前）。而所剩的全部GEAR也都已经被JUSTICE抹去记忆，在无法接受任何命令的现状下连自我防卫的能力都没有，但在一份政府报告中却明确指出只要还存在有如同JUSTICE一般的自主性GEAR发布的命令，这些残存的GEAR体便会被再次启动危害人类。得知这样的事实后，为求自保的人类又展开了所谓的反GEAR运动。政府并宣布只要能够处理保护状态下的GEAR，将给予500000世界币的奖赏。可笑的是，当我们的主人公KY与SOL最终找到了具有自主性意识GEAR（实际为JUSTICE的女儿）DIZZY时，却发现她是一个如此温柔善良的姑娘，她不但不想伤害人类，更不想让人类发现身为异类的自己而躲藏到森林中。面对这样的事实，SOL与KY不忍下手进行GEAR清除，于是身为侠贼的JOHNNY把DIZZY带到了侠贼团中，DIZZY也获得了这来之不易的快乐。为了找到GEAR开发者以最终解决这如同噩梦般仇恨一般的恶梦，"英雄"们一直在找寻着根源

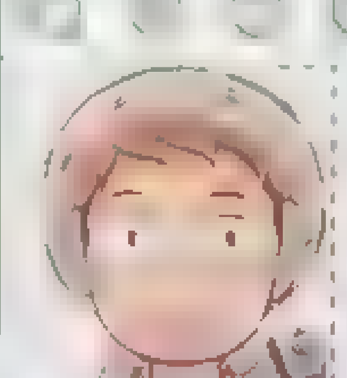
在这样的游戏剧情主线下，政府方、骑士团、GEAR、侠贼、杀手集团等等势力关系错综复杂。组织成一部庞精巧的架空时代，很多玩家并不是因为GG系列的操作架构完美，人设超凡突新而投入到GG怀抱的，而完全是被剧情吸引才进行对应魅力角色的修行。

在这样游戏的剧情基础下，游戏中在剧情中出现的重要角色也自然被设计的生动传神，加上石渡大神另类美学的形象还原，游戏中所有角色的设计风格完全颠覆了传统格斗游戏的角色理念，身为半GEAR的SOL虽为主人公却体现出了狂躁暴烈的狂战士之风，身为重量级角色的PO却身为一族之长，具有稳重厚敛的个性，由于阴谋而错杀了医治对象而成为杀人鬼的FAUST虽然恢复本性，在作战中虽然仍然疯癫但其实确实极具哲学智慧的长者。身为杀手集团后团长ZATO被自身的影GEAR侵蚀而被称为肉体傀儡的EDDiE。身为杀手集团第一任团长，具有吸血鬼血统重出江湖的SLAYER等等。这些充满石渡鬼才智慧的角色造型更组成了这款超一流格斗作品的主体，这款格斗游戏有着让玩家见到角色便被深深吸引的魅力，这是其他大多2D格斗作品所不能比拟的优势。在GG系列多款作品不断进化的过程中，除了将角色平衡性进行了不断的完善，整体操作系统也在不断的进化中，为对战提供了角色特性完美发挥的空间。由于BURST、空中DASH、多段跳跃、非try打押连携抵消、空中持续压制与浮空连携、RC、FRC连携这么众多的革命性技巧的出现，绝对的攻性质与极限的爽快压制成为了GGXXSLASH的主体，在2D格斗游戏中，也唯有这款游戏是绝对抵制消极防守反击战术的。抗衡与压制是这款游戏绝对的主导思想，爽快无比的连携带与速度极快的攻防如同一曲重金属音乐一般令人振奋。其实，GGXXSLASH的前作GGXXRELOAD就已经达到了日本国民格斗游戏的水准。但由于某些角色的性能过于霸道（如ED与ROBOTKY），一些LOOP连携过于强横。本次GGXXSLASH除了加入两位全新角色之外，将角色平衡性与LOOP连携进行了大幅度的改进，最终进化成为了完美性极致的作品。游戏系统的完善与角色技能的丰富让这款2D格斗几乎成为了所有2D格斗游戏中操作难度最高的一款，所以本次PS2版的移植便来得恰到好处，包含练习模式，对战模式，街机模式在内之外，还收集了全部背景音乐，加上游戏特有的MOM模式纹章获取与任务模式的特别通过要求等等，不但乐趣无穷，更能在这些原创的家用模式中得到技巧与游戏架构的综合理解。这款家用移植版GGXXSLASH的推出必然会为国内GGXX的推广起到决定性的作用，有兴趣的玩家一起投入热血与激情满点的GGXXSLASH中吧！

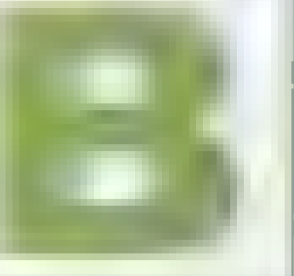
【点评人/唯夜】华丽并不等于虚有其表，几年前的我在未曾接触罪恶工具系列的时候也以为这是一个卖外表的游戏。但事实上这是一个系统、打击感与美丽并重的FTG，经过历代的逐步发展，它的系统日趋完善，拥有更加美妙的攻防演出。我个人尤其欣赏的是游戏在连携伤害修正方面所下的功夫，调试得相当精妙，人物只剩下一点体力时也可能坚持很长时间，这样就大幅增加了变数和逆转的可能性，这使得很多对局变得赏心悦目，观赏性和技术性十足。不可否认的是，系统在精妙的同时也就不可避免地显得相对复杂，这使得整个游戏的上手度颇高。

【点评人/龙马】这款作品大怪先生已经等待很久了，天天在耳朵根说本作之优秀也让我产生了一些兴趣。接触之后才感到这款作品果然超越了传统格斗游戏的框架。无论从音乐，画面质量，操作的爽快感方面都有一种特别的魅力，让我这个传统格斗爱好者也立刻被吸引。游戏中的人设突出了天才游戏制作人石渡大辅先生的另类美术天赋，造型个性十足令人过目不忘。游戏中的操作架构中rc和frc以及空中dash等新颖系统让这款作品的攻防转换速度极快，而进攻至上的风格更是异常突出。对于这样一款犹如进行曲一般热血格斗游戏相信能很快形成热潮。





【点评人/小沛】《罪恶工具》一直以喧哗的格斗技和华丽的画面著称，而本作在这些方面则是达到了该系列的极致。这款作品在街机上登场已经有一段时间了。不过对于没怎么接触这一系列的人来说，本作确实是太难上手了。它不像普通格斗游戏那样可以用一招一式地慢慢取胜，而必须尽可能在一次进攻中给予对方最致命的打击，否则单独一招的伤害根本没什么影响。在本作的单人通关模式中大家应该会有非常深刻的认识，因为哪怕是选择难度最低，对手也会非常厉害。这一系列只适合于格斗的重度喜爱者，想要把它练好的话要付出辛勤的汗水。



【点评人:荇菜】

大神

CAPCOM旗下的Clover Studio小组当初宣布制作动作游戏《大神》的时候，就有许多玩家对这个水墨卡通渲染的3D动作冒险游戏很感兴趣了。虽然这部游戏的制作周期相当得长，但是当玩家们拿到光盘的时候，却惊喜地发现，这漫长的等待并不是徒劳的。作为三年磨一剑的游戏，《大神》充分体现了Clover主创和协力工作人员的负责态度。

PS2	游戏原名：大神		
	Clover Studio	7140日元	2006 04 20
动作冒险			

历经风霜雨雪 描绘水墨丹青 大难不死横空出世 神来之作万众翘首

CAPCOM旗下的Clover Studio小组当初宣布制作动作游戏《大神》的时候，就有许多玩家对这个水墨卡通渲染的3D动作冒险游戏很感兴趣了。但是，这个游戏的开发进度一直很缓慢，直到去年10月的时候才有体验版放出。虽然这部游戏的制作周期相当的长，但是当玩家们拿到光盘的时候，却惊喜地发现，这漫长的等待并不是徒劳的。作为三年磨一剑的游戏，《大神》充分体现了Clover主创和协力工作人员的负责态度。

如果用最简短的语言来描述这个游戏，那么笔者要说，《大神》是一个以神话故事为题材的动作冒险游戏。虽然说这样的游戏在日本并不少见，但是在这个游戏作品多如过江之鲫的商业化社会，能够像Clover一样能够用3年的时间和心血制作一部游戏的，恐怕不是很多。因为在这之前，以Clover名义制作的游戏只有《幻侠乔伊》这么一个系列。但是在2004年末，随着CAPCOM游戏开发层的人事变动，许多原CAPCOM第四开发组的制作人调入Clover Studio，三上真司、神谷英树、稻叶敦志这些CAPCOM的精英人员终于能够有一片伸展手脚的天地，按照自己的意愿开发游戏了。神谷英树这位游戏界鬼才首当其冲，推出了这样一部潜心制作了3年的游戏，在樱花盛开的时候与众玩家见面，也算是重组后的Clover全体成员们献给游戏爱好者们的一份大礼。

《大神》的故事糅合了日本古代传说中的许多要素以八岐大蛇的传说为原形，讲述了一只叫“天照”的神犬拯救世界的故事。实际上，这个游戏里所有的角色和故事都是虚构的，与日本神话的原著相去甚远。但是无论什么人玩起来，总会想到那些神话传说里的原形人物。Clover Studio把日本神话的主神“天照”画成一只狼狗的形象，并不是对这些神明的不敬，而是用狗这种动物的特性——勤劳、诚恳、忠实，来证实神明的伟大之处，而神话里的英雄——斩杀大蛇的须佐之男（素盏鸣尊）则被描述成一个整天喝酒假寐无所事事的懒汉。说起来，狗这种动物有时候真得比人要优秀很多呢。

游戏的画面是本作的一大亮点。对于神谷英树来说，卡通渲染的3D游戏早就是驾轻就熟的事情，但是使用水墨风格，不但对神谷与Clover来说，甚至在整个游戏界而言，都可以说是前无古人的。本作的人设和插画设计是木村圭吾，一位以前在游戏界没怎么露过面的日本画家。他的画是明显的水墨风格，这种画是从南宋时的中国传到日本的，至今在中日韩等亚洲国家流行。但是对长期生活在快餐文化中的玩家们来说，水墨画这种艺术形式恐怕是比较陌生的东西。不过，纵然快餐文化看来琳琅满目，但可口可乐再好喝也有喝厌的时候，在这时突然来上一杯新煮的清茶，那种享受是难以言表的。《大神》就是这样一部作品。因为它的出现，“水墨画”这一传统的东方艺术在游戏世界有了一席之地。与写实的西洋油画或水彩相比，水墨画比较注重纯朴的一方面，给人的印象是自然单一，淡薄清和，正像茶道一样。而游戏的动态画面清新自然，3D卡通与水墨画居然能够如此奇妙地结合在一起，真让人感到惊讶不已。如果说中国制作的《小蝌蚪找妈妈》首开2D水墨动画先河的话，那么《大神》则使广大游戏爱好者们领略到了3D水墨动画的魅力。最近中外多家动画制作机构开始下大力着手于长篇水墨动画的开发工作，不知现在进展如何，希望他们能够取得比Clover更优异的成绩。

实际上，绚丽的水墨动画、流畅的动作和操作感只是《大神》魅力的一部分而已。本作系统的核心——“笔神”才是最让玩家感到新奇的东西。在游戏时，“天照”通过向隐藏在世界中的笔神们学习绘画技能，用一支《神笔马良》般的毛笔，在游戏世界中画出种种奇迹。这些话听起来貌似荒诞不经，而当你真正玩起来的时候，你会为这样的游戏创意惊呼——虽然PS2没有NDS这样的触摸装置，但是画起来的感觉还是很爽的。谁会

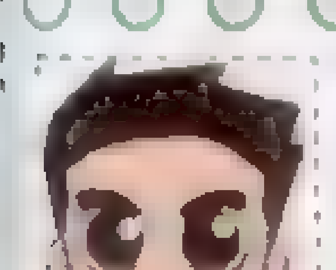
【游戏中不乏这样的唯美画面，让人忍俊不禁

想象得到，在周围一片黑暗的半夜，只要在天上画个圈就会变成太阳呢？这种“逢山开路遇水搭桥”的设计，体现了游戏制作人的一片苦心。这也使玩家们不得不承认，Clover果然是CAPCOM流放优秀人才的地方（苦笑）。

严格地说，在游戏市场萎缩的今天，一部游戏假如不是已经出过十代八代的百万系列大作的话，一般是没什么机会给你好几年的时间去开发的。即使是已经量产化的传说系列，也已经要起用N班人马，以保证每年制作出1-2部作品。而Clover从成立之初到现在也只是正经地出了这么一个游戏（幻侠乔伊挂的是CAPCOM的名义），这里面除了CAPCOM高层与原第四开发部的一些摩擦的因素之外，Clover工作人员“坚持”的精神也是一个重要原因。Clover的注册资金只有几千万日元，员工总数60多人，新进员工的月薪只有20万日元冒头（日本的平均月薪在40万日元左右），在这样一个艰辛经营的公司里坚持干上3年的人，应该是很有忍耐能力了吧。

不过，正是因为有无数像Clover这样的公司，我们才能在这个不景气的业界看到一线光明，就像大神之笔在天际画出的第一缕阳光一样。就是《大神》面世的时候，Clover又传出三上真司制作的新游戏《上帝之手》的消息。我们将继续见证这家由CAPCOM的精英人才开发的新游戏，在业界创造新的奇迹。

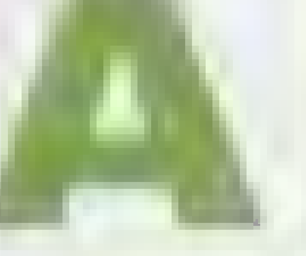
A

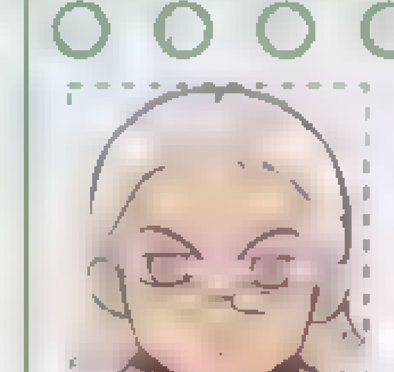


【点评人/北斗】其实光是有着原CAPCOM第四开发部这批精英组成的三叶草工作室就已经能让玩家对本作的质量有信心了，再加上三上、稻叶和神谷等一干大牌制作人的参与，就注定了本作会是一款非常优秀的游戏。带有明显日式风格的水墨画是本作最大的特色，卡通渲染方面的效果极为出色，音乐方面也与游戏配合的很好。笔神系统非常的有创意，利用画笔功能带来了完全不一样的玩法，只是感觉这种利用画笔功能的游戏如果做在NDS上会更加合适。游戏中处处可以看到开发人员们的蓄意恶搞，期待着三叶草能给我们带来更多的精品游戏。

A

【点评人/龙马】大神终于降临'2年前看到这只白狗在电视屏幕中来回奔跑的时候，我就认为这是一个相当不错的游戏。现在看来，情况确实是这样。本作的画面、音乐都是极优秀的，操作感更不必问，《恶魔猎人》、《幻侠乔伊》之父神谷英树的水平是大家都信得过的。三叶草小组自从2004年单独组成自负盈亏的公司之后，将所有精力全部放在了游戏的开发方面。和其他小组不同，他们依然坚持精品游戏路线，这次的《大神》就充分体现了这一点。希望他们在将来能够克服更多困难，再次创造这样的奇迹。

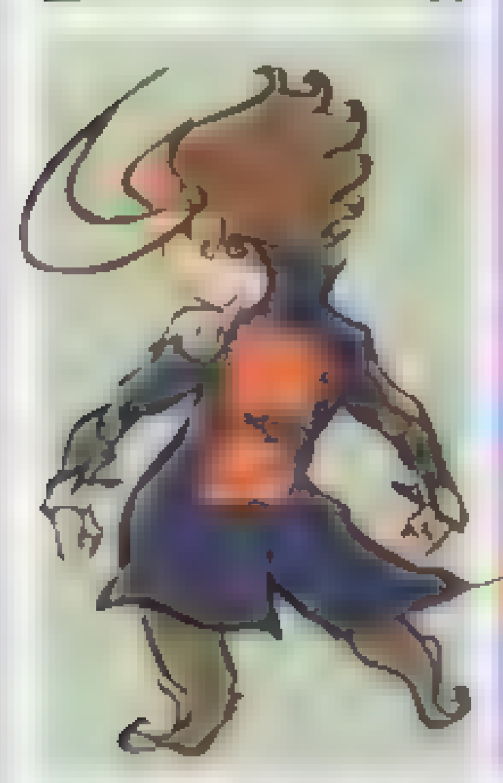




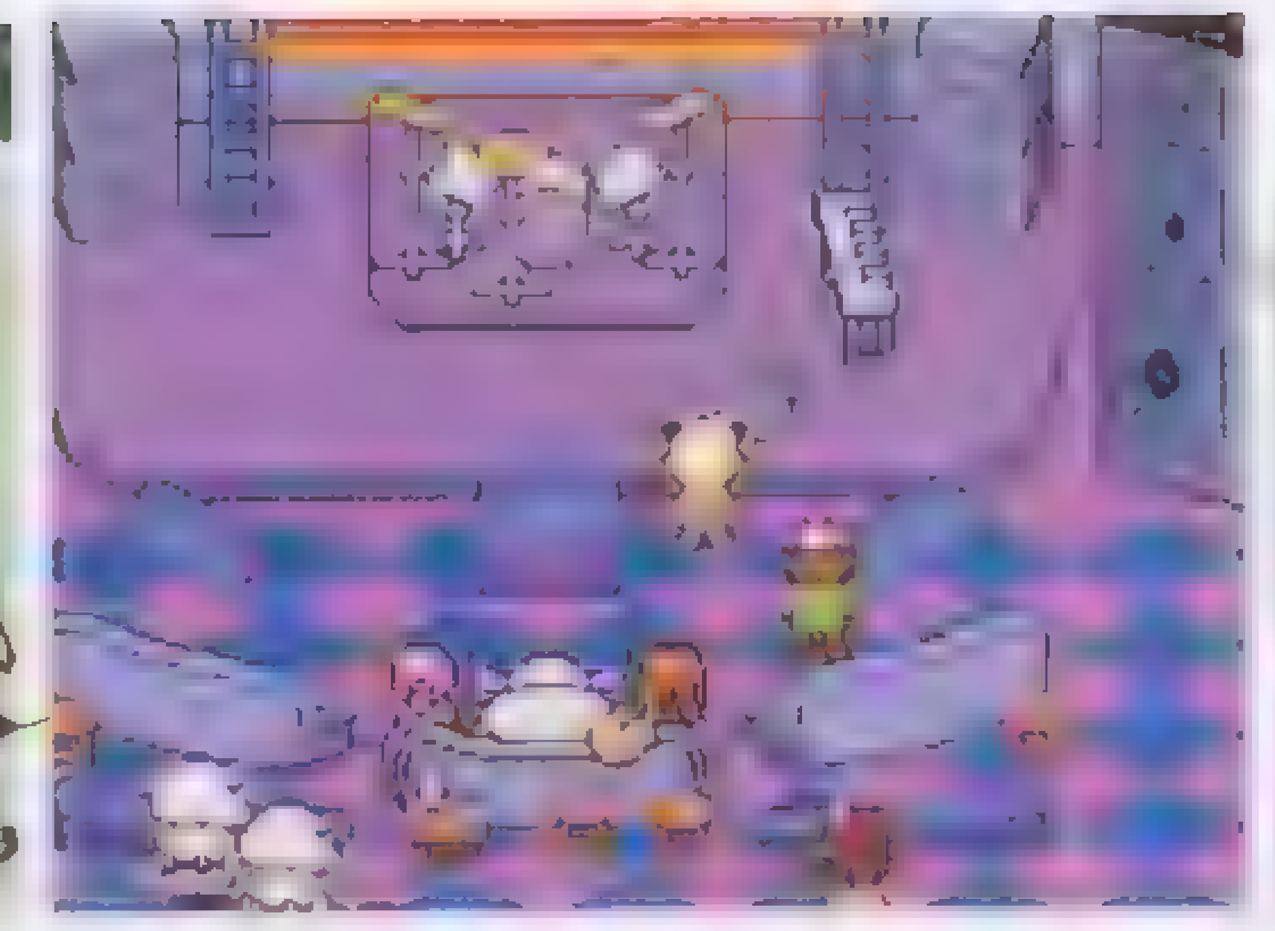
【点评人/雪飞】《大神》的到来虽然显得有些迟到，但是也从另外一个方面体现了Clover的认真态度。从这个方面来说，本作真是一部不错的游戏。这个游戏实际是是一部动作角色扮演游戏，和《赛尔达风之韵》很相似。但是作为《恶魔猎人》之父开发的作品，本作的动作要素极为丰富，而“笔神”的创意也显得十分新奇，在PS2主机上能够看到这样的游戏，是难能可贵的。如果说游戏有什么地方让人不满意，那就是游戏的画面略显模糊，虽然和水墨风格很配，但是看久了会引起视觉的疲劳。另外用摇杆操作笔神确实有一点别扭。说实话,这游戏要出在NDS上就绝了

B

这个游戏需要拿出一点时间慢慢去玩。不要急着通关。里面有许多隐藏的乐趣等待你去挖掘。



点评人:龙马



地球冒险3

等了这么多年《Mother》系列的正统续作终于发售了。这一次的《Mother3》也确实没有辜负广大玩家们的期待，游戏不但继承了系列一直以来的优点，而且在本作中人物角色更加丰富，故事和剧情更加吸引人，游戏中的对白也更加风趣幽默。可以说任天堂精心制作的这款游戏为自己的王牌掌机GBA画上了一个圆满的句号。

游戏原名：MOTHER 3

任天堂

角色扮演

跨越两代主机经典冒险终于再次上演！任天堂当家RPG将为GBA圆满"收关"！

《Mother》系列可以说是任天堂所出品的唯一一个RPG游戏，但这一系列却受到了很多玩家的好评。系列的前两作取得了极大的成功，头些年还在GBA上推出了《Mother1+2》的复刻版，并且又掀起了一阵《Mother》热潮。在这些年中玩家们对于推出《Mother》系列续作的呼声也一直没有减退过。现在系列的正统续作《Mother3》终于在GBA上登场了。其实《Mother3》在GBA这个就快要过季的主机上推出也确实让人觉得有些意外，但这也很可能是任天堂想用一个自己最出色的RPG游戏为自己的一代成功掌机来一个完美的"收关"吧。

这款《Mother3》可以说制作得非常优秀，游戏的画面已经达到了GBA的最高水平，无论是人物还是建筑物都显得清新自然，给人一种田园诗般的舒适感受。游戏中的音乐也非常有特点而且也很好地配合了游戏充满幻想的主题。

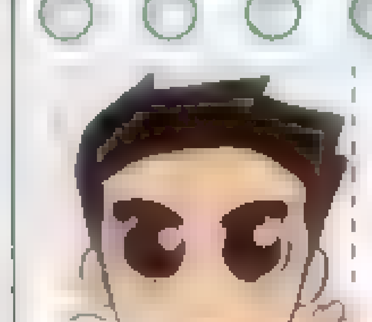
《Mother》系列获得玩家最多好评的就是她的剧情。《Mother》系列的剧情总是充满了想象力，游戏中的人物和故事既让人觉得十分贴近于现实，又充满了各种各样稀奇古怪的事物，不断带给人惊喜。本作的故事剧情也完全继承了这一特点，而且更可称得上是天马行空。《Mother3》共分为8章，每章都会讲述在不同的主人公身上所发生的不同的故事，而且这些主角们的故事也是有着相互联系的。这些看起来可能没有什么特别的，现在很多其他游戏也都采用过这样的剧情结构。笔者最开始玩时也觉得本作只不过是一个现在比较俗套的用不同人物的视角演绎同一个故事的剧情模式罢了。但在玩了一段时间后却发现游戏的剧情远没有想象得那么简单。游戏的剧情不但充满了奇思妙想，而且在经过了一个序章之后时间一下子跳跃到了三年之后的世界，剧情也有了重大的转变。这让人在感叹的同时又不得不佩服《Mother》系列的剧情确实与众不同。

另外本作中的人物角色也极具特色。无论是主角还是配角都很有特点，而且还经常会出现一些让玩家根本想象不到的人物角色。比如游戏中第三章的主角居然是一只猴子，而且这只猴子的故事也很自然地融入到了主线剧情中。结果经历了这一次之后游戏中无论再出现什么样的角色笔者都不会感到惊讶了。再加上本作的故事是发生在一个与世隔绝的小村庄里，游戏的画面也非常清新自然，所以在游戏的过程中又让人找到了当年看鸟山明的漫画《阿拉蕾》时的感[illegible]《Mother3》中的剧情和人物对话也确实很有《阿拉蕾》和《勇者斗恶龙》的风格，很多对话让人看了之后都会忍俊不禁，游戏中的人物有时还会根据玩家们的行动做出相应的反应，不像其他一些RPG游戏那样总是一成不变。例如在一个迷宫中主角一行人由于踩到了一个陷阱而坠到了下面的水潭中，但在水潭里的BOSS战中笔者GAME OVER了，但当第二次来到这个陷阱时游戏中的人物却改了台词说"我知道这里有陷阱，而且马上就会掉下去……"像这样临时改变的对话和充满幽默感的对白在游戏中经常会出现，不断让玩家在游戏时发出会心的微笑。

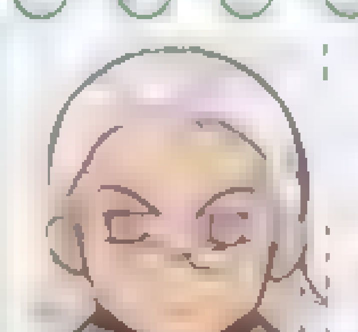
↑游戏中的敌人总是千奇百怪，充满了奇思妙想

另外《Mother3》在系统上也与其他游戏有着很大的不同，其中最为明显的就是游戏的战斗系统。很多玩家在刚开始玩时可能都会觉得很奇怪，因为战斗时的攻击选项居然是用一个"音符"标志表示的。但了解了此游戏的战斗系统后您就会明白这其中的原因了，原来在攻击时玩家可以通过有节奏地按键来达成连击，最多可以达成16连击。这一设定大大增加了游戏在战斗时的乐趣，玩家的手可以说基本没有闲着的时候，总是不断地有节奏地按键。而且[illegible]不但有利于战斗进程也非常有成就感。此外配合连击系统本游戏的战斗还有一个特点就是"快"。不同于其他RPG游戏，在《Mother3》中人物受到敌人的攻击后不会立刻就扣除相应的HP值，人物的HP值会不断地减少，直到减到所受的伤害为止。所以在HP减到0之前还是可以执行各项指令的，即使受到了致命的攻击，但在HP降到0之前只要使用了恢复药的话人物就不会死。这样的设定大家在其他的RPG游戏中还从来没有见到过吧？这一设定也使战斗过程中的紧张感和战略性得到了增加，有时玩家的实力不如敌人也可以依靠快速地选择指令来获得胜利。另外本作的遇敌也作了一定的改进，敌人都在屏幕中显示了出来，不再是传统的"踩地雷"方式遇敌了。玩家可以自由选择是否和敌人交战，而且还可以绕到敌人后面偷袭敌人，这也加大了游戏的自由度。

在时隔这么多年之后任天堂又为玩家们带了一款充满了想象力的《Mother》系列作品，这确实是这一系列玩家们的福气。但是比较遗憾的是本作中的对话全是用日文的平假名和片假名表示的，对于不是精通日语的玩家来说实在无法看懂游戏的内容，所以还是期待能尽快推出《Mother3》的英文版或汉化版让更多的玩家体验到这款不断带给人惊喜的游戏的魅力。



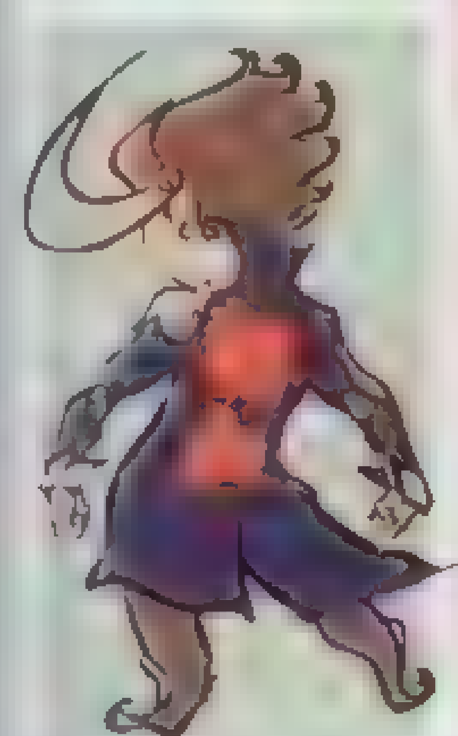
【点评人/北斗】作为任天堂本社最强的纯RPG作品，这次的《MOTHER3》距离前作的推出已经有十多个年头了。这是一款相当纯粹的角色扮演游戏，虽然画面上已经将GBA的性能发挥到最强，但绝不是一款为了炫耀画面而制作的。与前两作一样，游戏中充满了许多异想天开的设定，不少台词和细节方面上的设定也是相当有趣，但是对不懂日文的玩家而言可能就会造成理解上的障碍了。这次的遇敌方式由之前的踩地雷改为了可见式，玩家有了较大的主动权，而且还能从背后发动偷袭。一共八章的流程在长度方面还是绝对"够料"的，十八年磨一剑的作品果然不负盛名。



【点评人/雪飞】《MOTHER》系列一波三折，命运既剧性地历经坎坷，从系列2代到3代发售竟然历经了十年的岁月。游戏平台从最初预定的SFC到64DD，经过漫长的等待终于在今年4月20日发售于GBA平台。最初《MOTHER》的游戏玩家们时至今日已经长大成人。阔别多年后再次看到儿时记忆中的游戏，眼中不知不觉闪起波澜的人，恐怕也不只小编我一人吧。本作独特的根据音乐节奏产生攻击连协，对于打击HP敌人效果显著。受到攻击后徐徐掉HP的设计让强力BOSS战变为类似于半即时战斗也提高了战略性。整个游戏非常朴素，这年头，简约就是力量。

【点评人/大怪】超级Q的MOTHER系列终于让FANS们等到了新作，很难想象一个等待了十几年才发展到3代的游戏系列有着怎样的魅力。当我又看到可爱的双头身时，非常感动的发现游戏的精神并没有失去，童趣RPG的感觉亦如往昔。游戏中丰富的对话与可爱的剧情让玩家能轻松的体会到RPG的本质乐趣。本作中对敌攻击的方式一定让新接触此作的玩家感到新颖。对应音乐节奏而发动的连续攻击不但威力十足，而且在操作中超越了RPG游戏类型而有一种动作感的投入。对于日文过硬的玩家经历了本作长达8章的游戏过程后一定能感受到传统RPG独有的内在魅力。

[点评人:龙马]



勇者斗恶龙·少年杨格斯和不思议迷宫

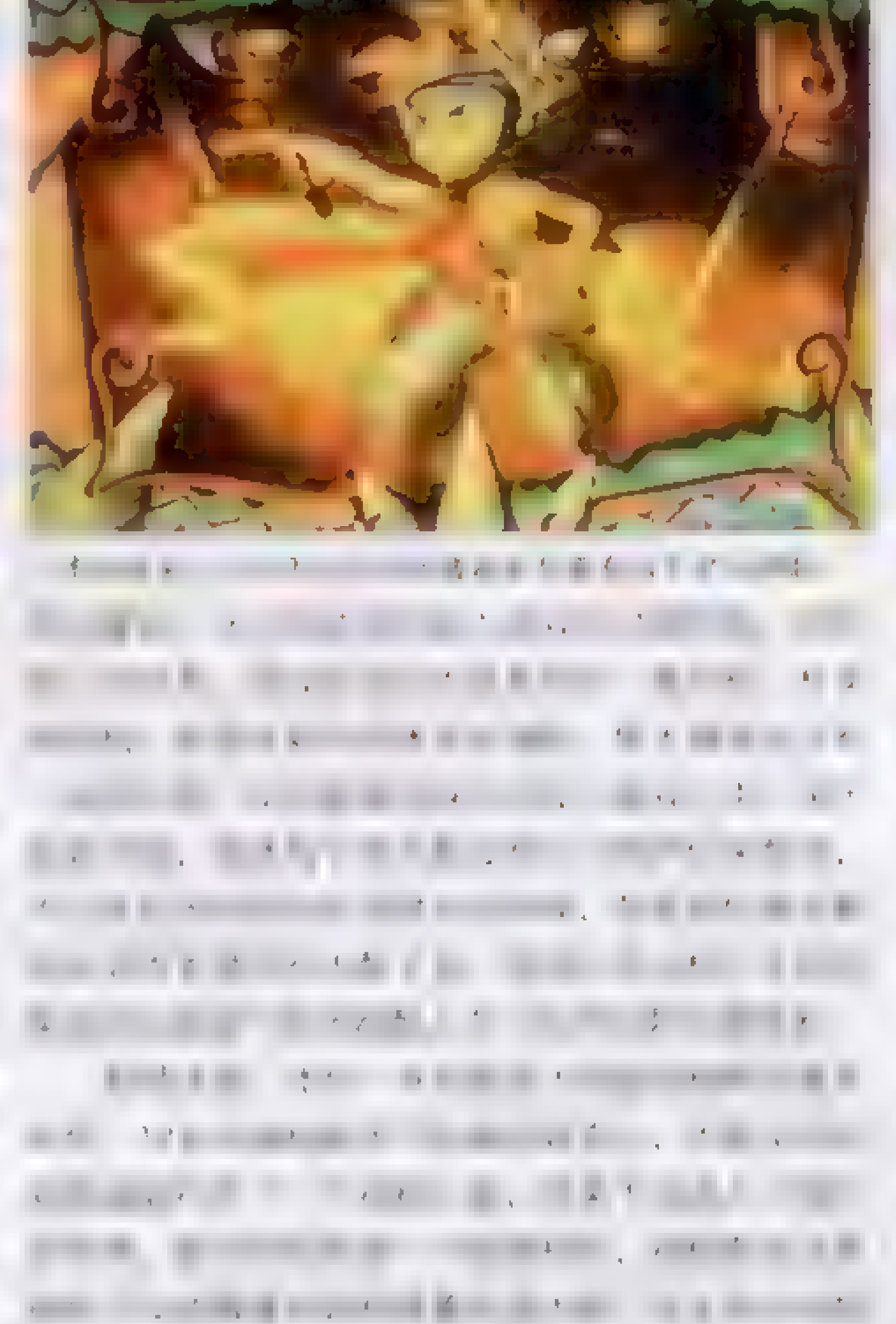
[illegible]的变革，同时也是RPG玩家们的[illegible]又将被原ENIX的掘井雄二带入[illegible]番冒险了。本人虽然一向对[illegible]不过以下要谈的这款游戏绝对是值得一试的[illegible]秀素质以及各种有趣的游戏系统

PS2	ドラゴンクエスト ヤンガスと不思議のダンジョン			
		7140日元	2006.04.20	
		日版	1人	215KB

《勇者斗恶龙》诞生二十周年纪念之作，少年杨格斯率领众怪物挑战『不可思议之迷宫』。

[illegible]2004[illegible]DQ8[illegible]玩过DQ8的人，也[illegible]充满正义[illegible]杨格斯。本作是DQ8[illegible]年时代的杨格斯为主角，[illegible]DQ8中的[illegible]姆、特鲁尼克大叔等角色[illegible]的样貌现身本游戏中。而且在DQ8中[illegible]

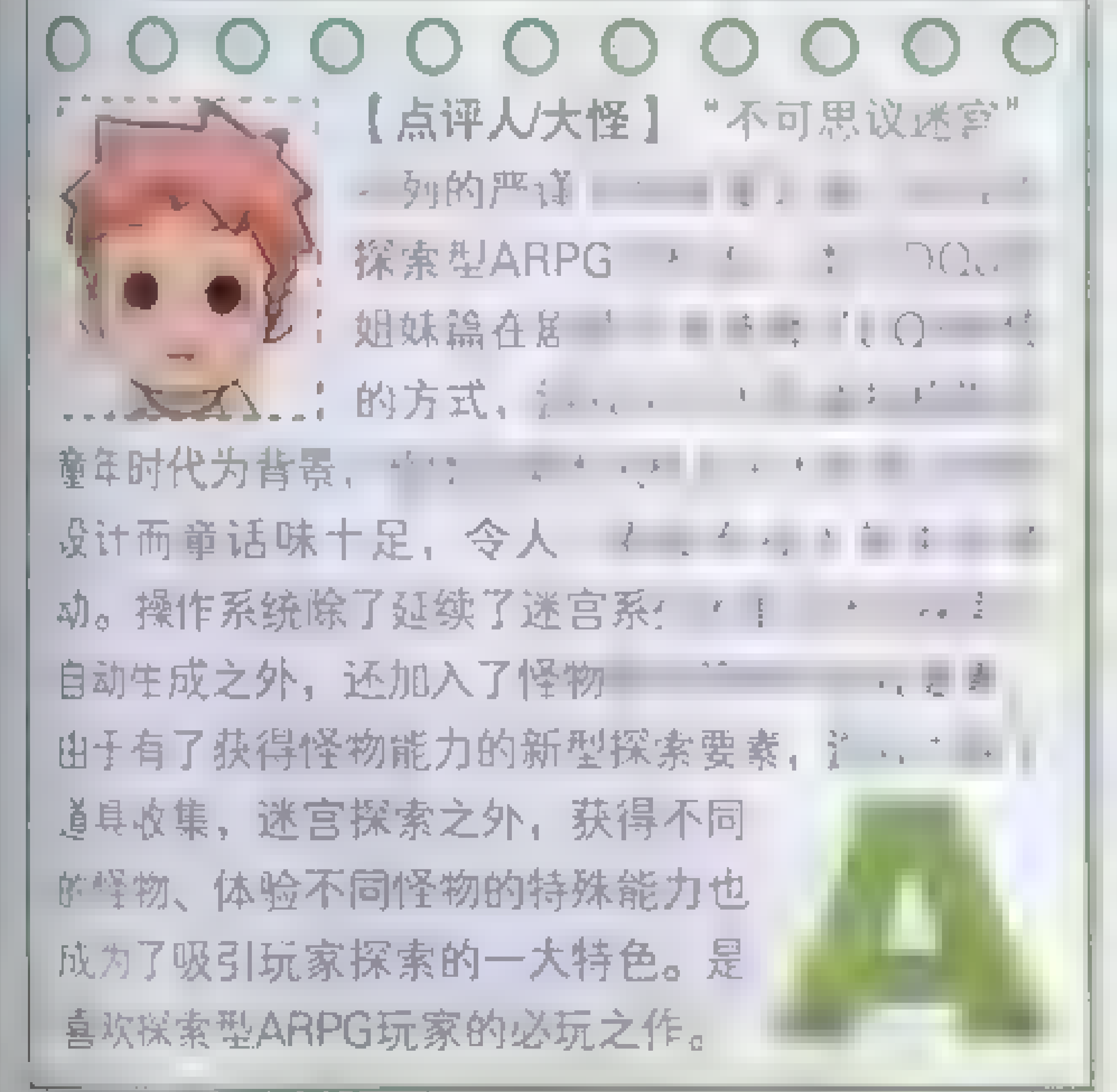
[illegible]的画风格，只[illegible]比DQ8更为鲜艳和明亮。对[illegible]个不是以画面作为衡[illegible]大的游戏系列来说，DQ8[illegible]步。而本作[illegible]新而温暖[illegible]有采用DQ8的真人比[illegible]是DQ系列一贯的Q版3头身[illegible]Q版才能真正表现鸟山[illegible]及DQ这种童话般的[illegible]论是战斗还是平时，[illegible]动都表现得惟妙惟肖，令人[illegible]值得一提的是游戏中加入了[illegible]片头等大量的剧情动画，还配以[illegible]



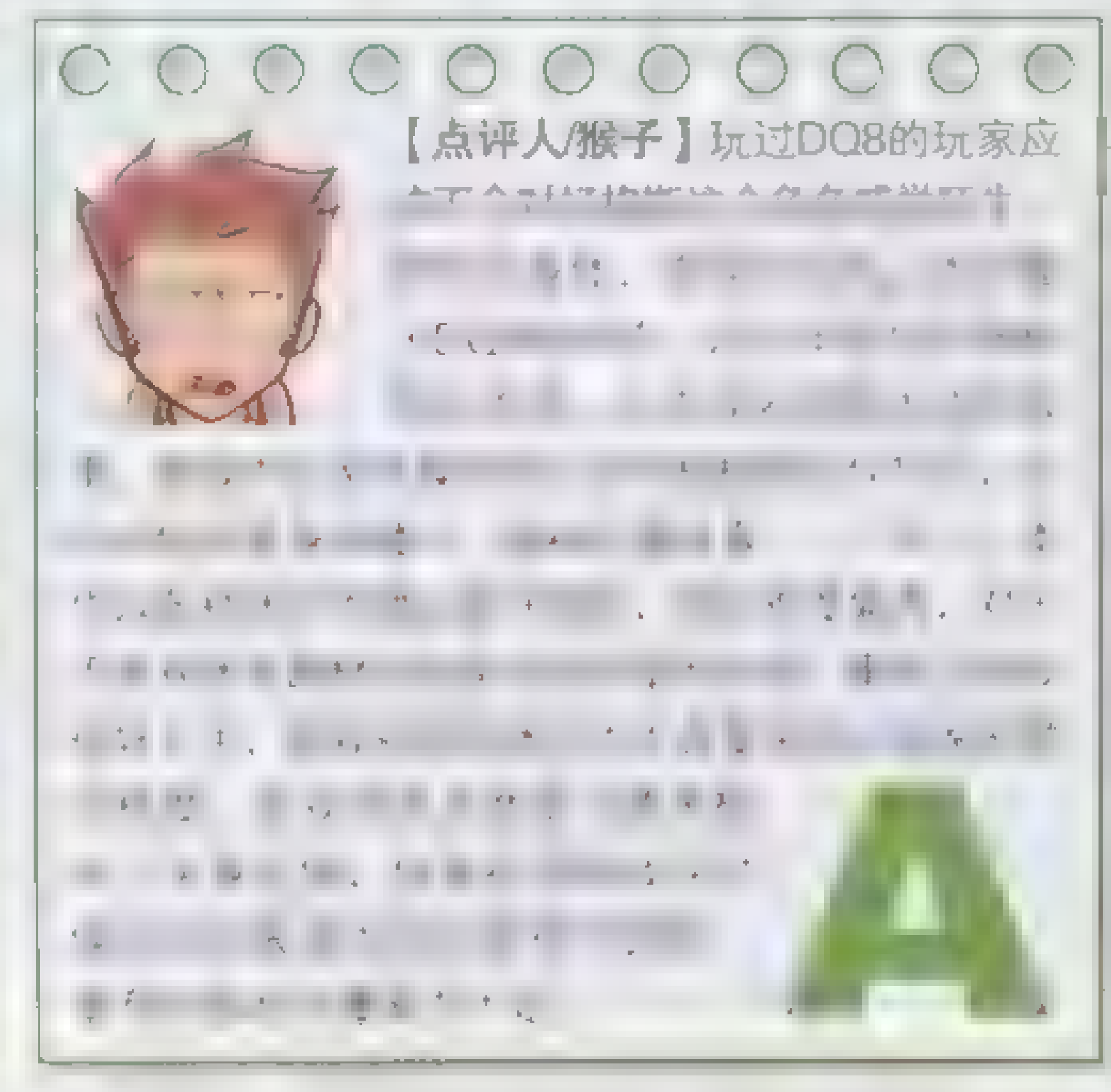
[illegible]说是第[illegible]在本作中挑战大量的[illegible]很有乐趣的一件事。首先迷宫虽然是随机产生，但都不是很复杂，而且可以随时显示地图。在地图中会标[illegible]物、敌人以及出口的位置。也许是因为[illegible]设计得非常美丽，而且风格各异，反正作为迷宫系列初心者的笔者，在目前玩到游戏中盘为止，[illegible]有觉得无聊，反而更是斗志昂扬。也许通过本作，笔者也会成为"不可思议迷宫"系列的FANS之[illegible]

关于游戏的系统，本作中少年杨格斯可以通过与怪物同伴合体，获得怪物们不同的能力，例如跳跃、飞行等。其实与怪物们的合体就是变为"骑在怪物身[illegible]抓住飞在空中的[illegible]，就如同本作[illegible]描绘的那样[illegible]。杨格斯的能力会大[illegible]作速度将倍增[illegible]透墙[illegible]能力。另外，前面提到在DQ8中身[illegible]着怪物斗技场的大叔莫利[illegible]作中莫利将是决定着怪物同伴系统[illegible]的关键性人物。说到游戏的操作，也是[illegible]觉得有些[illegible]的地方[illegible]在村中的操作流畅[illegible]非常别扭。无论是移[illegible]还是战斗中调出主选单，都觉得仿佛慢了半[illegible]好几次都因为没能及时调出道[illegible]具，而功亏一篑。真不知道是因[illegible]拖慢了操作的流畅性，还是游[illegible]

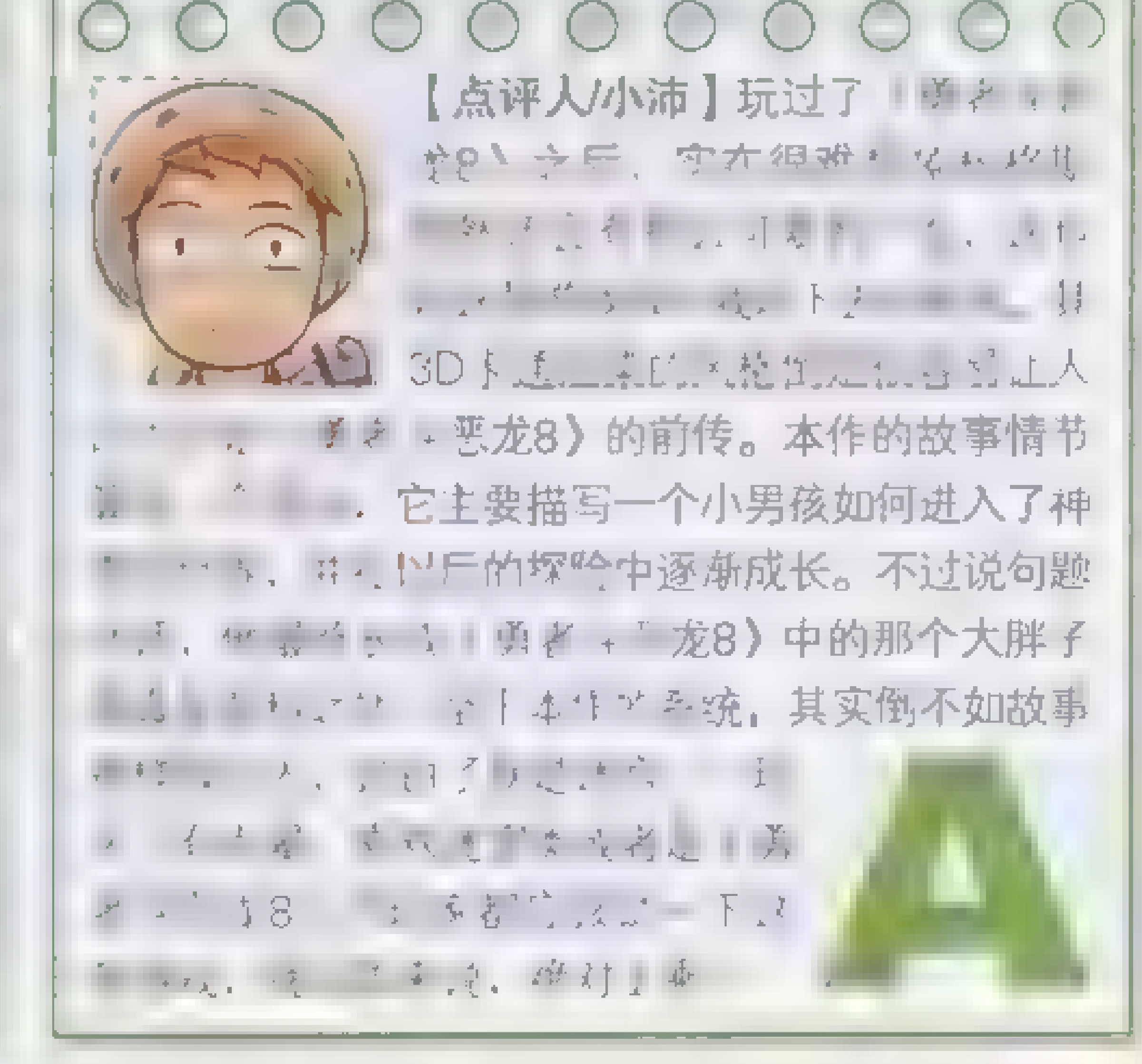
[illegible]本作无论作[illegible]20[illegible]品，还是一款ARPG的[illegible]系列的新作，都可以说是制作[illegible]，值得[illegible]特别是DQ系列以及杨格斯的FANS[illegible]到本期杂志[illegible]早已打通了[illegible]年杨格斯的冒险[illegible]



【点评人/大怪】"不可思议迷宫"[illegible]列的严谨[illegible]探索型ARPG[illegible]DQ[illegible]姐妹篇在[illegible]的方式，[illegible]童年时代为背景，[illegible]设计而童话味十足，令人[illegible]动。操作系统除了延续了迷宫系[illegible]自动生成之外，还加入了怪物[illegible]由于有了获得怪物能力的新型探索要素，[illegible]道具收集，迷宫探索之外，获得不同的怪物、体验不同怪物的特殊能力也成为了吸引玩家探索的一大特色。是喜欢探索型ARPG玩家的必玩之作。



【点评人/猴子】玩过DQ8的玩家应[illegible]



【点评人/小沛】玩过了[illegible]之后，[illegible]3D[illegible]恶龙8》的前传。本作的故事情节[illegible]。它主要描写一个小男孩如何进入了神[illegible]的探险中逐渐成长。不过说句题[illegible]《勇者[illegible]龙8》中的那个大胖子[illegible]本作[illegible]统，其实倒不如故事[illegible]

即使对"不可思议迷宫"系列毫无兴趣的玩家，相信也会被这款制作精良的游戏所打动。

[点评人:唯夜]

九十九夜

说实话，这不是那么理想的作品。别看我以前曾多次提及，那只是我个人的喜好和倾向而已。如果要站在一个尽可能客观的角度来看待这款游戏的话，她的毛病是较多的。其实从一开始，我就只是在说她的美丽和爽快，至于其它方面，我有预感游戏并不会做得很好，所以对那些部分本就没什么期待。果然，你不期待的话，也就不会有失望，这也算是一个无奈的真理吧。

X360	游戏原名：NINETY-NINE NIGHTS				CERO 15
	Microsoft	7140日元	2006.04.20		
动作乱舞	DVD-ROM	日版	1人	60KB以上	

九十九夜，零一种思念

↑同屏真的可以看到这么多人，令人感动的一次飞跃。

对于这款游戏，我们首先来看看她出色的一方面——漂亮当然要长在脸上，九十九夜的画面确实好看。而且就如同XB360上其它许多游戏一样，光源运用得特别好，战斗时的各种特效十分绚丽夺目。比如Inphyy的两种超必杀技，色彩艳丽、声势惊人、场面喧哗，真有一种睥睨沙场、纵横疆域的感觉。发动蓝色ORB的超必杀后，瞬间将周围极大范围内的敌兵全部“升华”，在敌人的“灵魂”向天际飘散之时，放眼望去，空余下战场上的无数尸体。你必须要承认，在那个时刻，那种豪气和成就感是相当强的。在一些关卡中——比如有一关我们的脚下是黄土，周围是褐色的高地，视野辽阔，那个时候的光线质感确实有一种曼妙不可名状的真实。在这种氛围下，无数的敌兵在面前聚集而更多的人则从两边的高地上蜂拥而下，感觉的确很赞。

就战斗时的临场感而言，游戏还是做得很不错的。与敌兵团厮杀时的氛围营造得很切合游戏本身的设定——一种中世纪的凝重。而且数百人聚在一起砍杀确实很容易令人产生“这才是战争游戏”的想法。游戏对背景环境和人物服饰等细节进行了比较精心的勾勒和色彩渲染，使得整体格调十分一致，在这一点上，对增加玩家的投入感是加分的。而且每个角色和兵种单位都有影子，每一具尸体躺下后一段时间内都不会消失，每一个敌人被击毙时手中的武器都会迸飞出去这一切，都有助于加强战争的真实感。

另外作品的音乐个人觉得较有特色，有恢宏的、有沉郁的，有的似乎在空气中缓慢流淌、有的则带着激情作战般的意韵。只是有些遗憾的是，听多了就会觉得，它与游戏的节奏配合得并不那么完美甚至有时会有一点儿脱节的感觉。我的意思是说，当某个时刻你砍人砍得情绪高涨的时候，内心里会很希望耳中的配乐也会恰到好处地奏出一个高潮，把自己的亢奋托至顶点。但，偏偏那么不来劲的就是，音乐就是不肯那么配合你，它在那边该怎样还怎样，该好听还好听，该一般还一般，这难免会令我们的心生出一些空虚感来。

如果仅就上述这几点来说——画面、气氛、音乐，它们结合起来加分的方面是很多的。但可惜，基本上也就仅此而已了。随着游玩的深入，这款作品的诸多缺陷也就逐渐显露了出来，赫然现于我们的眼前。就好比上面所说的“爽快”，正如我一直强调的“闲着没事的时候拿出来砍砍会很爽”。其实这话的潜台词就是，这游戏不适合我们连续长时间地玩——真要是那样我觉得，你简直一定会倒胃，因为本作在游玩要素方面的构成实在显得单薄，上手时会觉得很爽，但时间长可就未必了。

游戏的制作组其实就是此前做出了炽焰帝国的Q Entertainment，炽焰帝国是一部很不错的作品，一部表面上看起来是ACT，其实骨子里是即时战略型的SLG。但到了九十九夜中，策略要素可以说完全被放弃掉了，我们要做的其实就是单兵冲杀。虽然身边带有两队护卫兵团，但他们几乎起不到什么实际作用，也谈不上与我们有什么战术配合，而整体的行军作战也看不出地形影响或者兵种相克之类因素的存在。每一关进程的推进基本就是砍杀一堆敌人后，前方有新的兵团出现——必须要承认，这样的情况玩多了你必然会觉得单调乏味。所谓审美疲劳，女孩儿再漂亮你连着盯一年估计也没感觉了。

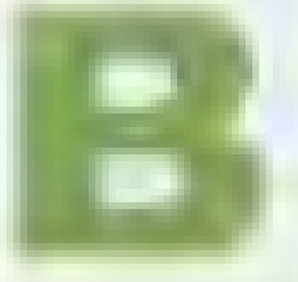
除此之外，游戏对其它一些要素的表现也显得苍白。比如说收集要素，大部分物品就是通过在战场上跑地图捡箱子入手，没有什么特殊事件，也没有其它条件的要求。当然了，还有一些是需要在当前关卡取得高评价后才会奖励入手的——但个人认为，衡量成绩的条件实在是有点繁多了，难免有滞绊人的嫌疑。

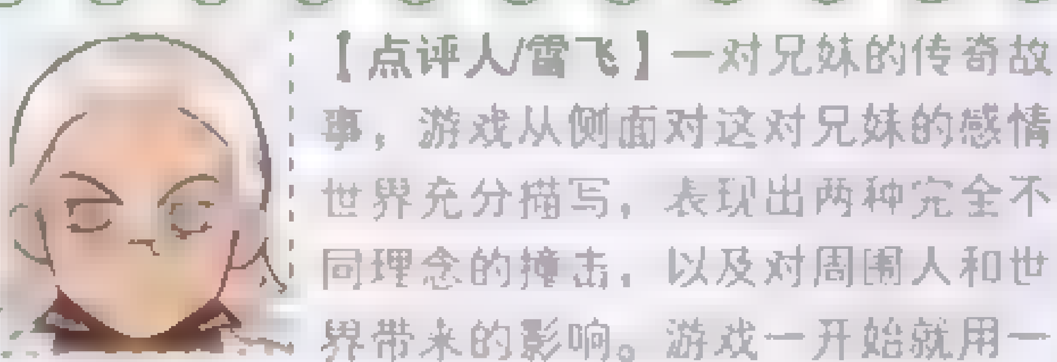
提到特殊事件，这确实是设计得比较失败的一点。战局中穿插的动画无非就是显示某一批敌兵又冒出来了，或者某几棵树倒下来了……而缺乏情节性的展现或描写，时间长了，这将使得游戏的节奏趋于沉闷。关卡中的剧情缺乏势必会影响游戏与玩家的心理互动，也会削弱作品对自身情节的展现。实际上游戏的世界观设定是很不错的，而数位主角则通过自身的故事从不同的角度来诠释这场战争。但只在每关的开始和结尾安排一些剧情，关卡中则对其惜墨如金——这种做法有失妥当，直接导致作品可供表达的空间大幅缩小，这对情节和世界观的深化以及对人物形象的立体塑造都有负面影响。

在具体战斗方面，打击手感我想应该是中规中矩吧——不能说是很棒，但也不好说它差，因为我们不能要求每一剑划出去打到每一个敌人身上时，系统都要做出相应的迟滞、反馈等运算和物理效果——画面上的人实在是太多了，真要是在每个人身上都运算一下的话，机器会爆掉的…… 但角色在战场上运动时，视点确实处理得比较有问题，高度经常处于令人不甚满意的位置上。此外，角色的众多技能从实用性的角度来看显得有些臃余，实战中你真正能想起来用的不过那么几招，其余大部分估计我们连按键顺序都记不清。

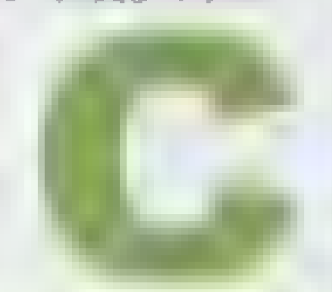
不过总体来说，九十九夜其实算得上是目前XB360所发售的游戏中不错的了，她的优点与缺点明显并存在当初制作的时候，如果能在上述问题上强化深入一下的话，应该可以成为一部优秀的作品。其实就上面所提到的游戏经过一段时间后可能会觉得乏味的问题，我想如果有一些朋友作为观众在旁边欣赏的话，你应该会一直打得很high、很有感觉、很开心。从这个角度来说，倒也算是个可以“同乐”的游戏吧。

【点评人/大怪】韩国方面对N3魅力人设的塑造、角色动作设计的精巧与天才制作人水口哲也对游戏整体架构的控制，以及对细节的把握都是这款力作质量的保证。游戏将动作要素、RPG要素与类似RTS战略要素的战斗单位进行了融合，更由于XB360的强大机能塑造出了前所未有的战场气氛。画面渲染质量的优秀还在其次，两军对阵时如此众多作战单位的细致刻画才是我惊诧的原因。虽然作品中塑造的重要角色不多但都刻画得非常细致突出，每个角色绚丽到极至的技巧特效让游戏的操作如同是一种享受。N3毫无疑问是XB360至今为止素质最高的经典作品。





【点评人/雷飞】一对兄妹的传奇故事，游戏从侧面对这对兄妹的感情世界充分描写，表现出两种完全不同理念的撞击，以及对周围人和世界带来的影响。游戏一开始就用一场大战揭开序幕，一下便深深吸引住玩家。360的机能确实强劲，人物形象非常逼真华美，阳光照射在主人公铠甲上闪闪发光更与真实世界完全相同。不过本作在攻击硬直方面制作略有不足，敌人遭受到攻击后的硬直判定混乱，为玩家的游戏增添了难度。而且，游戏本身只是追求动作要素，完全没有战略成分。另外在战斗中几乎没有临时事件发生，游戏时间一长会让玩家产生强烈的烦躁感。

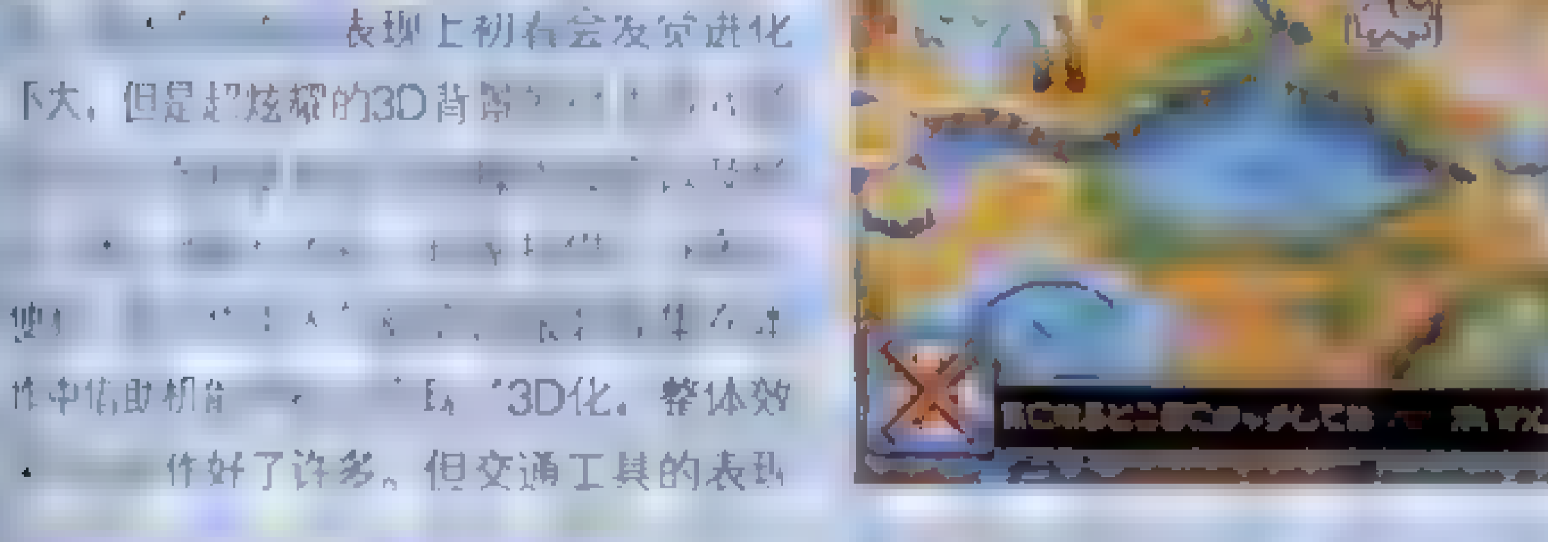


【点评人/小沛】《九十九夜》是Xbox360上少有的原创佳作，其画面应该算是非常不错了，特别是盔甲的金属质感比原来公布的图片更加眩目，只不过人物的皮肤稍微差了一点。另外各种必杀技也都很华丽，尤其释放红魂以及蓝魂的必杀，简直让人眼花缭乱。本作的音效对游戏气氛的烘托作用十分明显，那些宏大的场面再配上千军万马的喊杀声，听得人心潮彭湃！可惜砍杀声有点软，兵刃磕碰的激烈程度略有下降。最后就是游戏的战略性，之前的兵种搭配似乎在实战中没有多大的区别，还是要靠玩家一个人的能力。不过，本作应该算是360上最值得玩的游戏了。

游戏后期BOSS级别的敌人攻击力十分强劲，并且受创硬直很不明显，需要十分注意。这时我们要以Y键发动攻击就相对安全得多。

这个系列在GBA上其实属于一款叫好不叫座的游戏，其风格和《星之卡比》类似，都是走清新可爱的路线，不过在难度和隐藏要素上又不像一款小游戏。对于喜欢探索的玩家来说的确值得尝试。　□文/小沛

256MB



……游戏的整体超高……表现上初看会发觉进化不大，但是以"炫耀的3D背景……3D化，整体效……作好了许多，但交通工具的表……

变化，每一大章都会有一张大地图，其中角色的头像表示其所在的位置。当头上出现叹号时表示有剧情发生，只要进入就可……

新增要素汇总

斯塔皮加入新技能ハイハイスピン。

两名角色一共加入四种特殊技能。

加入……新的菱形星星球，作用除了可以增加星星球的数量外，还有补充SP的效果。

高手速成培训

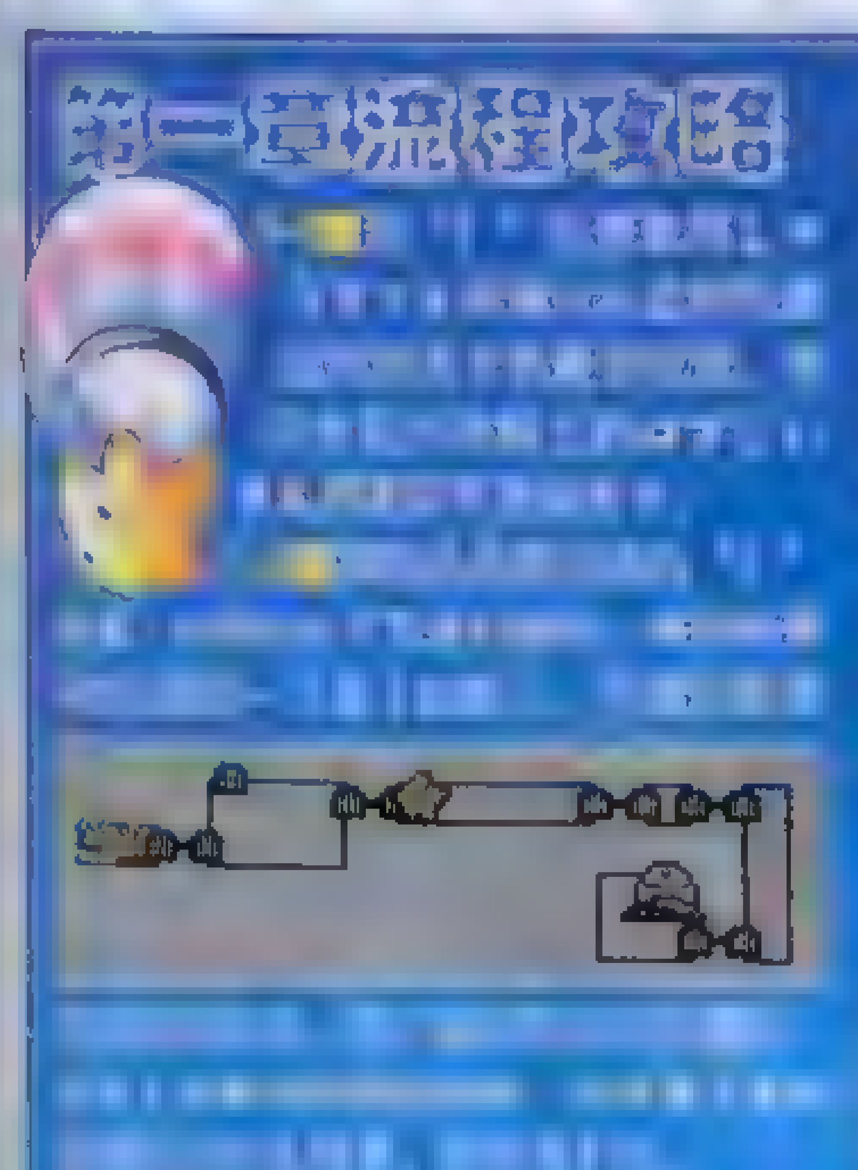
……じゃがみすへり……

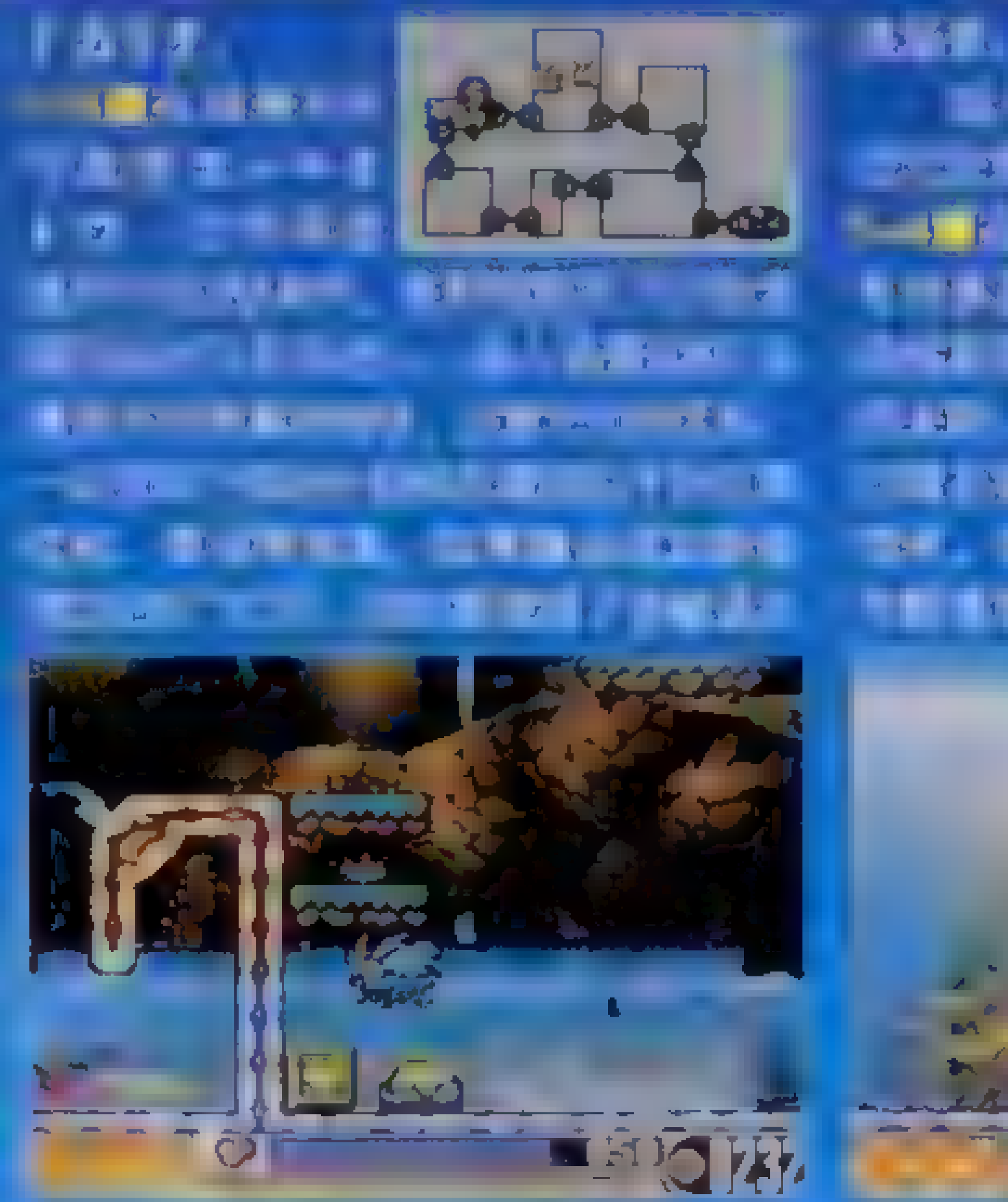
……然后就是"ムササビじゃんぷ"……飞行在空中时，按住A键就……做出在空中滑翔的动作。此技能可以……缓飞行时下落的时间，从而达到……两个技能"モナムーヒール"和"まじかるコイン"，其作用一个是慢慢回复体力，一个是通过转硬币的……变成……星星球并得到……上面的共通技……非常简单，下面的

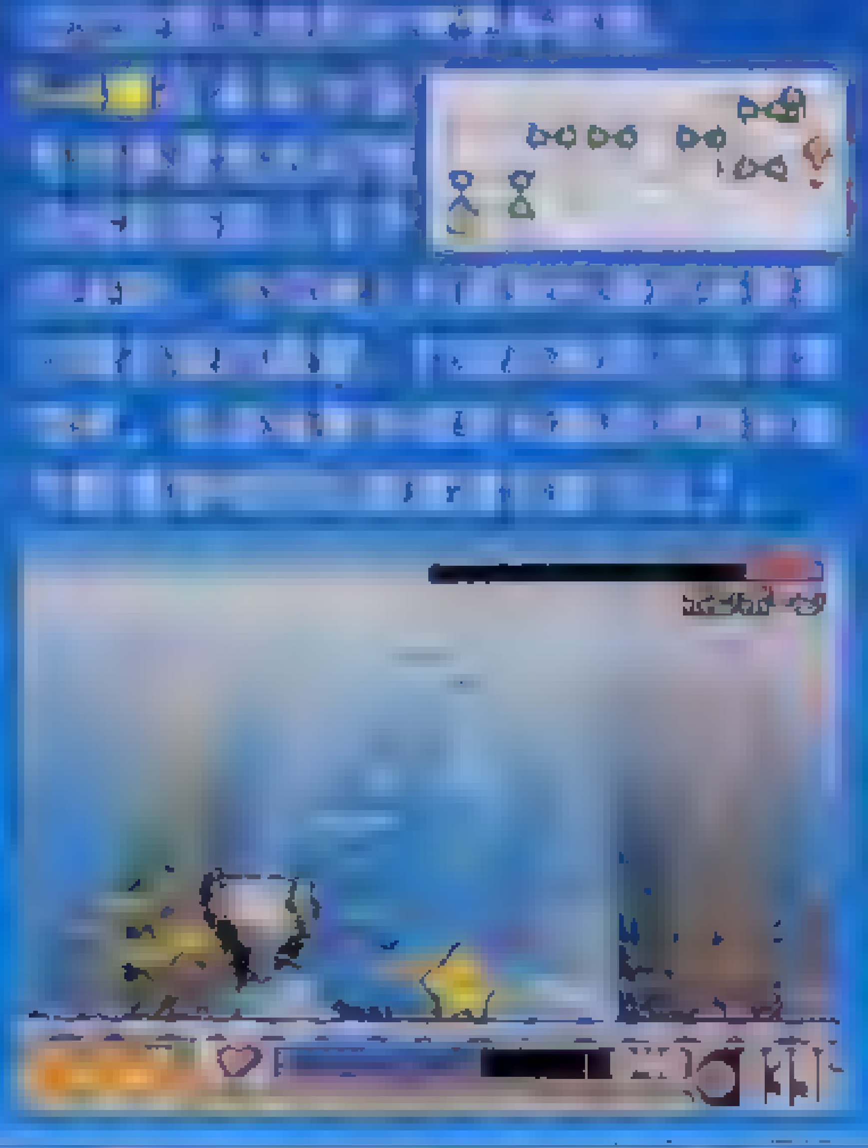
独用技就有点儿技术含量了。先看看主角斯……"スピソアタツクLV……方向键按B键就可……键"上"+B键就可以跃出水面。第……"スピソアタツクLV3"。这是スピソアタツクLV2的强化版，在水中可以打碎更……技直接认出。第三："だぶるじゃんぷ"。也就是二段跳，作用就不多说

了。大家注意在滑翔的时候也可以使用。第……"りやうせいアタツク"……过程中按方向键"下"+B键。可以将正……障碍物击碎。第五："ばわふるスピン"。与大眼……"ハイハイ"……カへじゃんぷ……+A……可以在滑翔的状态……ハイハイスピン……作，可……テンカイバリア……

第一章流程攻略







一朵花开的时间

[illegible]

[illegible]

中。童年没有留给锦山一个充满了祝福的童话世界，却只是将孤儿院的阴影烙印在了他满[illegible]之中，成为了[illegible]望着能有自由带着由美离开，他独自留下来因为弑[illegible]而被人唾弃，并在冰冷的[illegible]妹的死讯。亲情、友情、爱情；妹妹、兄弟、还有自己所爱的人，锦山必须从中作出抉择。阴霾的天空下，锦的眼神[illegible]

[illegible]椅，更不是控制政府的权利。锦山放弃了他的所有，为的只是由美的一丝微笑。然而锦山[illegible]弄——无论是爱着他[illegible]的由美，最终都从他的生命里[illegible]失了。他[illegible]着哀伤的回[illegible]妆。锦[illegible]。尽管他没能改变[illegible]的人生结局，但[illegible]了亏欠桐生一马的恩情[illegible]没有选择离开

锦山彰与桐生一马之间[illegible]的文锋，就犹如《恶魔猎人3》中弗吉尔与但丁之间的双子对决。但丁是一个恶[illegible]

[illegible]《Farewell to you》——Well it's time to say goodbye my friend，I'm glad y[illegible] stayed until the end。I remember all the fun we had，I hope that you've enjoyed the time we spent，and all the tears when times were bad。What was written and what was said？Farewell to you——永[illegible]了，我的朋友。《龙如》这个龙与鲤[illegible]故事，也许终将有[illegible]刷得字迹模糊，也许[illegible]

[illegible]的河流之中接受洗礼，直到越过[illegible]那一刻。但在鲤鲵变成真正的龙之前，必须要和龙，决一死战…… □文/李伟

洪水中的众生相

在这场灾难中不同人物的不同言行

《绝体绝命都市》这一系列可以说在当今众多的AVG游戏中独树一帜，以自然灾难这种全新的视角作为游戏的主题不仅让玩家在游戏时通过视觉和听觉的冲击再次领略到了自然之力的宏大，同时也在不断努力逃生的过程中对人生的价值产生了新的感悟。

继《绝体绝命都市》发售两年之后续作《绝体绝命都市2—被冰封的记忆》也于今年如期与玩家们见面了。继前作的地震灾难之后在《绝体绝命都市2》中玩家所要面对的是突如其来的洪水以及随后的严寒。本作与前作的一个最大的不同就是游戏的角色数量大大增加了，不论是主角还是NPC角色的数量都比前作有了明显的增加。相应的游戏的主题也发生了一些变化，游戏不再只是让玩家单纯地从自然灾难中逃生了，而是要在逃生的同时也去体会一下处于灾难中的各种人物们的

感受。在《绝体绝命都市2—被冰封的记忆》中描绘了各种各样的人面对突然而至的灾难的反应，并且也考验了玩家在面对这些人时将会作出怎样的抉择。可以说《绝体绝命都市2》很成功地刻画了一场洪水灾难中的众生相。

首先让我们看一下游戏的主角筱原一弥。在筱原一弥的故事中虽然没有什么曲折的情节和吸引人的特殊事件，玩家在游戏过程中只是一味的逃生，但我认为筱原一弥的故事同样也是非常感人的。在4个主要角色中筱原一弥在逃生的过程中所接触的人最多，在他的旅途中遇到了各种各样的人，其中有既有帮助过他的人也有需要他帮助的人。筱原一弥的逃生过程实际上就是一个和别人相互帮助的过程。尤其是在游戏的后期经常会遇到需要玩家去帮助的人们，本游戏的一个特点就是玩家的自由度很高，玩家可以自由选择是否去帮助那些人，也许也会因为在帮助他人的过程中由于自己体力耗尽而没有逃生成功，所以一切的选择由玩家掌握。可以说筱原一弥的逃生过程对玩家自身也是一个考验，如果作出了自认为正确满意的选择，那么在结束筱原一弥的故事时就会在感到自豪的同时也会觉得非常温馨和感人。

另外除了对玩家的考验之外在筱原一弥的故事中也描绘了各种人面对灾难的不同反映。有些人面对突然而来的灾难丧失了理智，不顾他人只顾自己抢先逃生；还有些人面对这样的灾难虽然也很震惊但在自己逃生的同时也想到了周围其他人的安危，并尽力带领大家一起逃生。这其中最为明显的就是游戏序盘阶段的两个人物 服务员领班和厨师长。这两个人带给人最大的印象就是"责任感"这三个字。身处领班和厨师长这样的职位肯定会肩负着一定的责任，但面对这种突发事件选择放弃自己责任的人一定不在少数吧，但这两个人却都很好地承担下了自己的责任，不论是领班还是厨师长都是站在第一线指挥大家一起逃生。

但很遗憾的是领班在最后也是为了维持秩序才没能及时爬上梯子而被大水所吞没，这让人看了实在是觉得有些可惜，明明是在他的努力下才开创出来的道路，最后自己本人却没有能够从这条路逃生。这不禁又让人开始思考起来到底是否应该这样做，是否应该为了他人而不顾自己的安危，还是说要放弃责任而和别人争抢逃生的希望。

再来看看厨师长，这个人物也有着很强的责任感，从最开始他不断打电话要求查看漏水情况，到后来带领大家一同逃生，处处都站在第一线。在这种情况下能够站在第一线的人除了拥有一定的能力和勇气外最重要的是还要有很强的责任感，只有觉得自己不但有能力而且有责任带领众人脱离险境的人才会在这种非常时刻站出来。尤其是到了筱原一弥剧情的后半段，厨师长在临时的救助营地为大家做饭的一幕尤为感人，在这一时刻厨师长充分展现了自己作为一名厨师所应尽的职责。但最后也是因为这种责任感，厨师长在第一个赶往坠毁的救援直升机现场时不幸遇难。记得曾经看过这样一篇文章，"真正支撑着这个社会的不是万众瞩目的明星和政治家也不是挥金如土的企业家，而是在各行各业勤勤恳恳地工作着的每一个负责任的普通人们。"在这款游戏中也表达了和这段话同样的意思，虽然领班和厨师长的死让人感到非常惋惜，但他们都尽到了自己所肩负的责任，正是他们的这种责任感使得其他很多人又获得了生存下去的希望。这不是比那些因为相互争抢逃生出口而在最后一同被洪水吞没的人来得有意义的多吗？

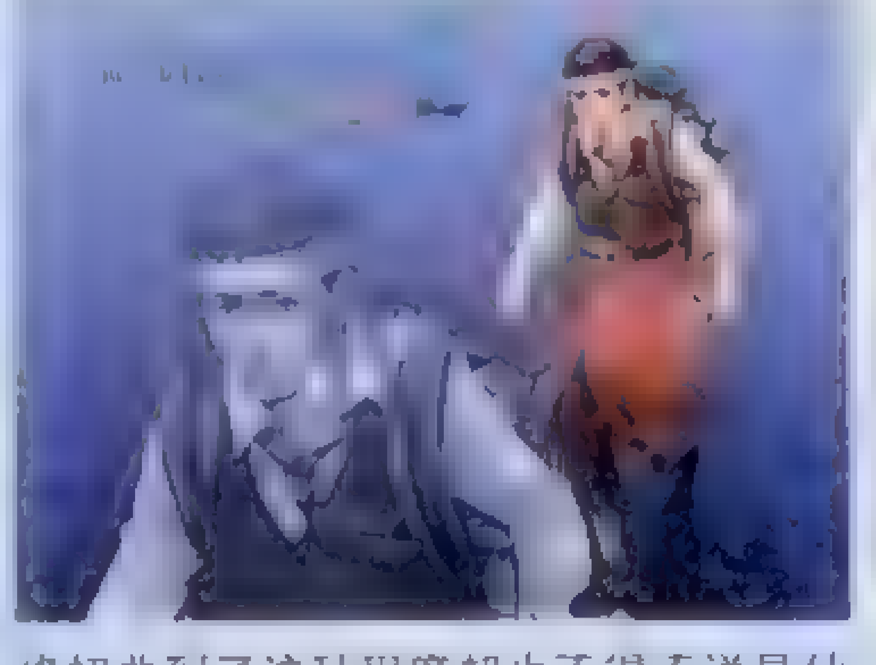
另外正像在筱原一弥的故事里无偿地去帮助他人和得到他人的帮助，游戏中处处都体现出了这种人道主义的思想。即使是平时你非常怨恨的人在这种非常情况下当他遇到危险时你会不会去救他？游戏也将这个问题摆到了玩家的面前。在西崎佳奈的故事中佳奈一上来就会回忆起她的同学绫乃平时对她所作的各种各样过分的事情。但当后来玩家面对无助的绫乃的求助时究竟会作出什么样的选

择呢。相信绝大部分的玩家都会选择救助绫乃吧。因为再怎么说这也只是发生在高中生们之间的事情，只是成长过程中的一个"烦恼"罢了，处于这样的纯真年华中的少年少女们是不会真正地去憎恨别人的，并且他们也还不懂得什么是恨，有的只可能是误解或者从伤害别人的过程中得到快乐的无知和任性。

下面再举两个极端的例子。首先是在佐伯优子的故事中与优子同行的青山透。玩过这款游戏的玩家都知道在佐伯优子故事的结尾时青山透显露出了他的真正目的 监视优子并且在她找到他们想要得到的资料盘后将优子杀掉抢夺资料盘，并且他也是杀害优子哥哥的真正凶手。很多玩家玩到这里可能都会感到非常震惊，有一种被欺骗的感觉，平时看起来腼腆老实的青山居然是这样的人！？但如果您仔细回想一下的话就会发现在佐伯优子的逃生过程中确实受到了青山很大的帮助，这其中有很大程度是青山为了利用优子找到他们想要的东西而暂时保住优子的性命。但在有些场合中也可以明显看出青山所作出的举动并不是一个心怀阴谋的监视者所能够做到的，例如在优子前面先去试验一下浮在水面上的电车是否牢固等等，可见有很多行为都是发自于他的内心的。这就是一种纯粹的人道主义精神，看着身处险境的一个弱女子，青山作为一个人出于人道主义必定会伸出援助之手，在这种时候已经超出了什么阴谋和计划，青山只是做了作为一个人所应该做的事情

而在佐伯优子故事的最后游戏也为玩家安排了一个戏剧性的场面，这回换作青山落到了悬崖边，是否要救他上来完全由优子即玩家来决定，是要为自己被青山所杀害的哥哥报仇还是出于单纯的人道考虑先把青山救上来？决定权完全掌握在了玩家的手里。您将作出怎样的抉择？

另外一个例子就是在佐伯优子的故事中对优子穷追不舍的警官。在剧本开始后关押优子的监狱中发生了洪水，优子在帮助了狱警后逃出了监狱，但她正好遇上了那个一心认定她就是杀人犯的警官。而警官的反应居然是给优子重新戴上手铐并关回洪水蔓延的监狱中，之后还冲着门外的其他救助人员说所有人都已撤离完毕。相信不但是笔者，很多玩家在玩到这里时都会异常愤怒吧。虽然在剧本刚开始时就已经了解到这名警官是一个以看到罪犯和嫌疑人脸上绝望的表情来寻求自我满足的性格扭曲的家伙，这种执法者在古往今来的各种文学和艺术作品中都屡见不鲜，各种艺术家们都用了不同的手法对这种人做过鲜明的揭露和批判。但没有想到《绝体绝命都市2》中的这位警官的性格居然扭曲到了这种程度，他的这种行为可以说完全背离了最起码的人道，可以说是禽兽不如。再加上后面他根本不顾受到洪水危害的人们的安危而只是一心想制佐伯优子于死地就更显露出了他这种扭曲的性格。虽然从他的话语中玩家也可以看出一些致使他产生这种变化的原因：腐败的官僚制度，真正有罪的人往往受不到法律的制裁等等。这说明他以前也可能是一名好警官，但性



格扭曲到了这种程度却也不得不说是他本人的错误。所以最后虽然很无奈，玩家只能看着他和他自己的警车一起沉……

除了上面所提到的人物以外在游戏中还描绘了其他很多人的故事，在这样的灾难中他们有的坚定地贯彻着自己的信念；有的在努力设法弥补自己所犯下的错误还有的为了自己的亲人能够生存下去而拼尽全力……《绝体绝命都市2—被冰封的记忆》就是这样一款游戏，在这个游戏中玩家可以体验到在这种非常状况下由各种不同的人物所演绎的一场人生活剧。 □文/龙马

[illegible]

[illegible]叶子可是很明白了呢[illegible]我开始休假到回来，也不过一个[illegible]月的时间，可等我再一看这[illegible]的来信和回函，[illegible]，对我的病幸灾乐祸者有之，[illegible]子终于倒[illegible]倒了——你们在[illegible]着？打赌看我哪[illegible]明躺下

[illegible]，得的妙啊，然后拿出说[illegible]错了，要是早知道自己的[illegible]些什街才[illegible]别说，[illegible]过嘴瘾——死木乡，[illegible]

[illegible]我说过每[illegible]子在骗人吗[illegible]要装傻充愣东张西望！）[illegible]我过[illegible]

[illegible]看来[illegible]日里[illegible]

[illegible]叶子椰子豆奶小夜子[illegible]律停用了——叫我女王

[illegible]场病没有使自[illegible]无法理解的程度[illegible]我起了一身鸡皮疙瘩，[illegible]不过归来后的开场白吗，要[illegible]了，我想大家也都期待着叶子[illegible]要是煽情吗，这个词对我来说早就过时了，[illegible]爱看，况且我还不想变成[illegible]阿姨，那个又不涨工资[illegible]顺便一提，病卧在床的时候胡乱翻看过电视节目，不慎撞到[illegible]彻底打败。我一想要是继续休息下去看到[illegible]的几率还会继续增加，[illegible]

[illegible]了，我所的是“基本”[illegible]笑[illegible]，那[illegible][illegible]笑[illegible]，就是关于[illegible]的[illegible]。[illegible]看到[illegible]人[illegible]感觉很寂寞吗，那咱[illegible]

[illegible]来，也很自然地成为了电软众的调侃[illegible]灭的手札，大家看看就好。

这期间，包括每一封拿我开玩笑的来信或回函，叶子都明白，其实那都是对我的关心，只是这种方式更显得亲近和不拘束罢了。谢谢大家，truly。我，只是个普普通通的人，由于偶然的机会借助平台之便站到了与大家接触的前沿，享受了太多远远超出我所应得到的关注，自己一直非常惶恐。这次得了场病，大家就当自己家的猫从楼上掉下来了吧——没关系，她未必摔得死，再说，猫有九条命呢，这很正常。

不过呢，说实话，看到有这么多人在意我，叶子心里特美，这极大地满足了叶子的虚荣心。我就是很得意，我得意的笑、得意的笑……我不装，一点儿也不装，叶子从来都不是一个没有俗世杂念的人。所以啊小沛，我哪会那么容易交出叫家这么有前途的职业来，你老老实实地继续受我摆布吧

但是想要继续得到别人的关注，自己就要努力做出些事情来。其实从这个角度来看的话，我生病也许不算坏事——正好给自己一个时间冷却一下，之前做了那么久，也许一些想法已经在不知不觉中进入了套路和死角，缓一段时间，也许我会得到新的灵感也说不定。同时也正像有的来信中提到的，恐怕读者对我，或者我对这个栏目，都有些审美疲劳了，是应该让每个人都舒缓一下了。啊，这么说的话，我生病是天意，是天意啊！嗯，天将降大任于斯人也

说到叶子的病，其实也没什么，后天造成的亚健康状态与先天的一些老毛病一起发作了而已。在论坛上看了一下，大家把我休假的原因想象发挥得那么稀奇古怪，诸位不去新浪当新闻编辑实在是可惜了。

不出意外的话，叶子下一期就又要走了……哦，我是指去E3啦。这次我们数位编辑现场直击，将为你做火线第一时间的报道，敬请期待。

看了下前两期的回函卡，发现了一些比较有意思的地方。比如我们在第178期上调查的，“你觉得现在玩游戏的障碍是什么”，很少有人选“杂志内容介绍得不够，游戏玩起来缺少帮助”这一项哦。为什么啊，难道怕得罪编辑么？其实有一些时候是我们自己回头看也觉得不够满意的哦，叶子相信读者们肯定也都发现了——下一次，有不满，你就说

同样是这个调查问题，回答在“家里不支持”、“学业或工作繁重”，以及“买不起新主机”这三项上自然是比较集中。不过有些出乎叶子预料的是，选择“周围没什么爱玩游戏的朋友，缺少交流圈子”的并没有我想象的那么多，虽然也有不少吧，但总体感觉起来还没有过半数。如果参考这个调查结果的话，那么叶子多少觉得有些欣慰，因为这至少说明，我们那些并不孤独的玩家群体，正在逐渐增多。

我希望有一天，我们可以根本就不必再考虑这样的选项。

造物主说，要有生命，于是就有了人。
造物主说，要有快乐，于是就出现了游戏。
造物主又说，要有交流，于是就出现了电软。
造物主还说什么了？他说，我们还要有一个家。
Our Game, Our Home.
我回来了，你呢？

叶子姐病了，不知病情是否严重？希望不要留下什么后遗症，比如“智商下降”、“行动不能”什么的…… From 上海 周一晖

别看我在前言里说得冠冕堂皇的，其实我这人特记仇，我心眼儿小。你这没几句话就开始编排我，哼哼，你完蛋了

智商下降的话，要是套用到游戏里恐怕就应该算是“魔法攻击力降低”，要是在FF的世界里就得用白魔法Dispel来解了；至于行动不能吗，这明显属于中了STOP的异常状态，最方便的解除方式就是丢个万能药了。还用我说什么吗？赶紧去买吧！我的物理攻击力可没有降低哦。而且我还会很多异常状态攻击，比如石化什么的，看准哪一期一定要大闹一番，以泄这一个多月的郁闷之气。

“十分好，只是不够厚！”

——广东清远 徐李威

其实偶尔换个人主持家也不错，毕竟大家看叶子看多了是会审美疲劳的（被众人拖出去狂殴之）。早就听说叶子身体不好，没想到这么快就不行了，前些日子还在家里活蹦乱跳的……哎，身体是革命的本钱，健康比什么都重要，为了将来能更好的工作，在你还没有康复的日子里，小沛会华丽地接起你的重担的。 From 辽宁沈阳 刘放

看来我不在的时候，小沛做得很不错吗。我很嫉妒，咬牙切齿地嫉妒，我咬被子，撕床单

OK不闹了，说认真的，休假之前我曾问木头，我走的这段时间里谁来代班，木头说，小沛。我说哦要是这样的话我就可以安心地去了

听说叶子病危这个消息后，我急忙收拾行李准备坐火车入京，想看叶子最后一面。可一搜兜里的钞票，也只够买张邮票了，所以在这里，我想说一句：“叶子姐，你永远活在我们心中~” From 辽宁盖州 魏福海

大家在这期里可能还会觉得叶子跟走之前没什么区别——告诉你，我变了，真的变了，慢慢你就知道，我比以前更野蛮了，所以有什么坏话赶紧趁早说。

邮票怎么啦，叶子早就说过吧，你可以把自己邮来编辑部的啊，可见你心不诚。我们全面负责返程邮费，详情请参考2005年第9期103页。

叶子姐你知道吗？我现在坐在女友的旁边给你写信，而且是在课堂上哦！今天女友病了，我跑到她的学校里给她送药、陪她上课。因为没什么事情，又不想打扰她听课，又想起病了的叶子姐，所以也想给你写信了。电软可是长期放在我的书包里的哦，有时间就拿出来翻一下。说到得病，我真是恨死它了！去年期末时，因为发烧缺了一门考试，害得我不得不申请缓考。因为生病，叶子姐不能给我们主持家；因为生病，我女友那么难受。叶子姐不要着急，好好养病，小沛哥把家做得也很用心。我们都盼望你回来，也希望家中的所有人都不要生病！ From 湖北武汉 石振

因为生病，我倒是懂得了珍惜，所以对于我个人来说，倒也不算是非常糟糕。把痛苦翻过来看，滋味会不一样，我们能发现一些此前不曾领会到的东西

小沛

● 五一劳动节，人却不劳动。五一七天假，我却无处去。五一过完了，我却开心了。

“I know this is a feeling that I just can't fight. You're the first and last thing on my mind.”这句歌词是我整个假期的感受。

● 拍照是一个非常好的爱好，它不但能拍出美丽的景色，而且能拍出自己的内心世界。我最近又有几幅作品，还算满意，希望能和大家一同分享。

● 叶子回来后，一切就又恢复了正常，她请我吃饭，我请她喝汽水……忽然，我发现原来生活中小小的改变也能让人重新对周围产生兴趣。不过，希望下次的改变不要再是谁病倒了。最好是哪位老兄抱个儿子来，PERFECT，说你哪！老大不小了！（知道你这期说我坏话，所以……

叶子说： 请小沛吃完饭后我突然后悔了，因为好像弄反了……这次他又企图在家里秀照片，哼哼，不能以权谋私，朕不准，除非你再请我一次……

PERFECT

● 风平浪静的半个月，除了睡觉PERFECT没遇到其它很high的事，唯一让人印象深刻的是小沛在宴间对其“私生活”的曝光，全部是“骇人听闻”的言论，大庭广众之下不宜多说，反正PERFECT不得不对这样的同事刮目相看。

● 实在受不了现在的许多电视广告，PERFECT对这些小资情调的东西已经严重地审美疲劳，快吐了。更有甚者是一些循环播放的电视导购，把观众当填鸭对待，毫无掩饰。而且无论如何，PERFECT也无法相信类似快速增高的灵丹妙药，年轻人吃药长个儿，不吃也长，到底药效有多大？谁也说不清楚。总之，打开电视机就是等着被忽悠。

● E3说话就到了，爆炸消息不会少，不过兴奋之余，也有点儿头痛，毕竟媒体报道这样的大展会很辛苦，所以E3之后要到电影院看达芬奇密码犒劳一下自己。

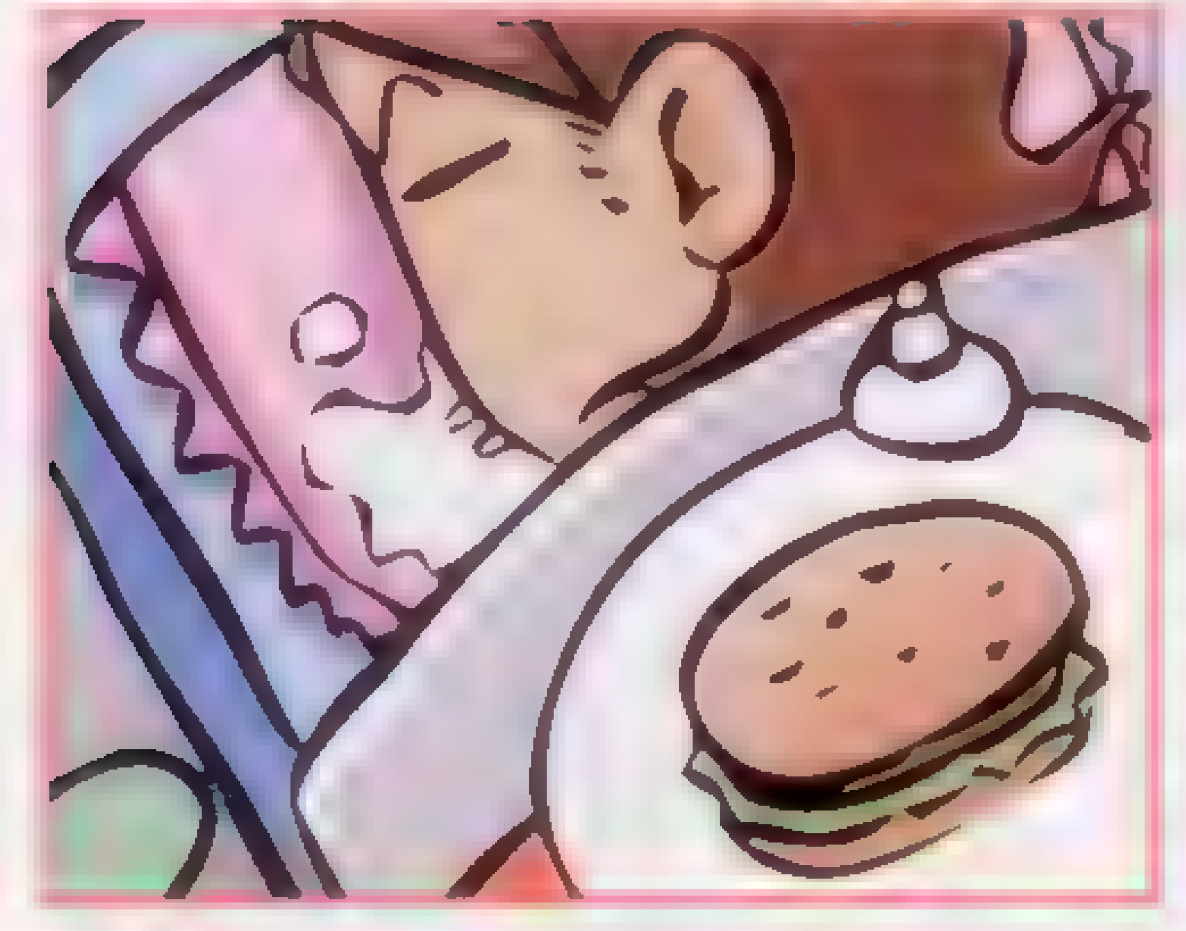
叶子说： PERFECT最近喜欢说十分整脚的粤语，这实在是太糟糕了。

●GGXX SLASH的研究正式开始，4月13的来临本应当是令大怪极度兴奋的，但没有想到的是，在观看日本全国大赛以寻求特定连携的过程中，我发现这个游戏的众多招数分析是用肉眼分辨不出来的……现在对于通用连携的发掘，正在用“录像-PAUSE-记录-开始看-再PAUSE”的农民方式进行中[illegible]真是流泪啊，痛苦死洒家鸟！！当然，本期GGXX SLASH角色研究中的基础连携都是大怪收集文本资料的结果，并不是我用这样的方式观看而[illegible]，准确性相对稳定

●大怪下个月便要和我那位去拍婚纱照了[illegible]鼓励啊。不过并非就要立刻步入婚礼殿堂，只是先拍婚纱照而已[illegible]能够将自己的造型拍得很好看就非常地期待，但如果能将我拍成3头身，[illegible]

大怪

叶子说：[illegible]



我把有意思的游戏比作星星，把经典的游戏比作云彩，而纵观游戏王国，可谓是繁星点点、万里无云。游戏主机的成本越来越高，我们的血本却总是有去无回，消费与享受不成正比，这一再打击我的积极性，我是否该暂时退出江湖，像叶子一样休息休息呢？

我曾暗暗想过，如果马里奥、路易、瓦里奥等等Mario世界上的人物换成闯家的人会怎么样呢？

曾经有一次上课看电软被发现，可老师撕书撕不好，只好从窗户扔出去，结果等下课又被我捡回来了。希望书能再结实一点，连刀都裁不动

From 江苏连云港 [illegible]

我休息可不是因为游戏打击的，不过我休息的时候的确被游戏打击过……game说到底不过是娱乐，不要什么时候都抱着“求[illegible]自己累到，[illegible]任天堂也就直接关门了

刀都裁不动的书嘛……那你觉得它是怎么装订成册拿出来卖的？不过在电软50周年的时候，我[illegible]虑出个石刻版或者竹简版，敬请期待

电软的文字量是越来越大了，到星期天的时候，用于啃书的时间竟比玩游戏的时间还长。还有就是最近游戏玩得太多，成绩下降得很“不错”本人欲趁此机会征用家的厕所反思半年，坐“桶”思过，门口挂牌，且曰：“悔过自责中，请勿打扰”（顺便带上一年电软、PSP，以及四箱方便面）

From 辽宁大连 刘超

文[illegible]不能算是坏事吧？我们只是不想让读者[illegible]得看而已[illegible]能代表所有的意义[illegible]

[illegible]是说教，那什么[illegible]。[illegible]，就根本不会意识到这个问题，如果[illegible]是问题所在，说明你已经成长了，我相信[illegible]思考，自己去选择

另外，四箱方便面你就能吃半年[illegible]我深刻怀疑等你从厕所出来的时候连PSP都给吃掉了

看电软好几年了，但其实是偶尔买几本，平时一般都是看“霸王书”，要霸王赠品，还好我同学人好，从不介意，所以我俩感情很好。但问题就出在这了，那家伙是PS2中毒了，还很重，我拿他没办法啦！同学间的活动比如联欢会、春游或者大合唱什么的他都不参加，老师都说了不来就算缺席，这他也不管，就在家里打PS2。可以帮我说一下他吗？他平时最爱看“家”了

From 云南昆明 爆炎之子

呃……叶子不太擅长也不想做这样的角色——我是指这种“说一说别人”的事，总让我有[illegible]

[illegible]易变成公式化的说教，[illegible]而且也有悖我的原则——叶子[illegible]选择，[illegible]

[illegible]事情，就希望“错”的人[illegible]把太多自己的[illegible]强加到了别人头上。也许你的朋友做得有几分不合适，但也许这根本就是他的个人自由。叶子直相信，也曾经说过——所有的事情，只有自己经过才能真正明白。在这之前，别人说再多的话，讲再多的理，恐怕也是达不到心里去的

[illegible]讲道理，[illegible]对错。只[illegible]

“人生本无味，[illegible]！”

游戏还得注意身体，千万别被游戏忽悠了。今天在论坛上看了一位网友的留言，说他每天游戏时间都在14小时以上。我的天呐！想起我唯一一次一天玩了14个小时，然后眼角就开始流血，真是后怕啊！游戏，还得注意身体啊

From 四川都江堰 代振阳

我的天呐！虽[illegible]说男子汉是流血不流泪，可你也不要这样。眼睛流血[illegible]你确定没有打错字？只有一次玩了14个小时应该也不至于这样吧？要不然的话我们编辑部里早就一片丧尸了。远的不说，前段时间制作FF12攻略本的那几位估计都是好几天几乎没睡的，要都成了这样…… 那是什么情景……（一阵恶寒）

叶子患的是什么病啊？是否戴久了红色隐形眼镜而得了红眼病吗？（笑）还有就是，大怪和北斗怎么会越来越像的，难道他们前一阵子结拜成了兄弟？还有华大画师，别再把小编们画得这么胖了，感觉好难受。

From 广东顺德 林旭[illegible]

嗯，这两双眼睛果然是有异曲同工之妙，实在不行你就把他们当兄弟吧。因为关键在于若把他二位的眼睛换成别的风格，你很可能会觉得更古怪——想像一下，受得了吗？

至于胖的问题吗，我觉得还好啊，挺可爱的。关键在于，这样可以令木头一直产生自己减肥失败的感觉。还有你提这个意见相当危险，因为华尧最近比较有个性，这话要是被他看到了，很有可能下期我们就都会被画成火柴棍小人，保证够瘦——想像一下，受得了吗？

●大概是编辑部所在地的风水不适合开早点铺，[illegible]楼附近所有卖早点的地方纷纷关张，纵使有饭馆想踏足这一“神圣”行业，也开不了几天就因为人手或者客源的问题“偃旗息鼓”。编辑部内大多都是不愿自己做饭的懒人，解决早点的“生计”成了大问题。一大早跑去逛超市者有之，托同事从几站地之外带包子过来者也有之，而包括在下在内的几个“吃热早点”派，就只好步行到街边的煎饼摊去“求字”（典出郭德纲相声段子《文武双全》）。冒着春天的风沙，[illegible]手等在煎饼摊前，还真有种忙碌在老北京的感觉——真叫一个灰头土脸

[illegible]改吃面包

苇子

叶子说：苇子的手札一向充满了浓郁的生活气息。不过话说回来，编辑部的风水貌似真的与饮食业八字不合，几年内不知“干掉”了周边多少家饭馆和小店。看来这是上天暗示我们要节约与减肥。

……我们的叶……是郁闷。在小学的……以前没有见过所以兴趣很……玩不下去了，然后连续三个晚……现在虽然高二了，但仍然没有抵抗力，玩生化4的时候，经常被突然出现的电锯男吓到，身体一哆嗦，然后桌上的杯子就被莫名其妙地踹出去5米远……有什么办法能克服这种障碍吗？

From 山东济宁 刘浩然

我觉得挺好啊，玩这种类型的游戏要是根本不会被吓到，那岂不是少了好多乐趣？要的就是这效果吗。你若非要问的话，叶子的建议是：一，把杯子换成塑料的；二，打游戏的时候不要把胳膊搁到桌子上，姿势好古怪的；三，等到高三吧，高三的时候你会面对恐怖的习题，电锯男根本不值一提……

"电软呢？"又不见了……放在柜子里，又被同学们抢去看。电软在我们这偏僻的地方十分受欢迎。可是令我失望的是闯家总把我拒之门外，叶子太坏了，望沛哥予以刊登。要是这次还不让我进，我就真的要……"闯家"了！或给你们寄去我一百年没洗的臭袜子。　From 新疆库尔勒市　腾飞

看来你最后还是落在了我手里啊。记住两条真理第一，当你想要在背后议论别人的时候，一定要确认对方不会知道；第二，叶子是好人，这就给你登。臭袜子就免了吧，下次你在柜子里别放电软，把臭袜子放进去，同学们就不会抢了。

"游戏好比一杯浓茶，不能一口将它吞掉。"

——山西太原　刘智

我这个人比较孤僻，所以一直没有什么朋友，也只有在游戏中我才能找到暂时的伙伴，但是这样的快乐时光还是太少。直到一年前看到了"家"，我才知道原来还有这么多和我志同道合的朋友们，在这里我感受到了温暖和关怀，我真的要谢谢大家。如今学习压力越来越大，游戏的时间越来越少，但我想我不会再孤单。　From 山西宝鸡 韩旭

"希望木头减肥失败，减肥减肥，越减越肥。"

叶子姐，小沛趁你不在的时候欺负俺，你说怎么办？连寄了几封回函问问题，他竟一句也没回俺，姐姐你可要替俺讨回公道呀。俺最后再问一遍，NDS Lite神游会出行货版吗？如果出会在何时？价格大概多少？求叶子姐告诉我吧。虽说俺字写得不好，但好歹还能看懂吧。如果叶子姐再不告诉我，我就离家出走，跑到龙哥那去吃米线！

From 辽宁凤城 宋扬

叶子做不到正义使者的程度，编辑部里好多人我都打不过，所以讨回公道就别想了，叶子另给你一个公道吧……NDSL神游版是预定会出的，不过发售日和价格什么的都还未敲定，不过若是仅与目前NDSL在1400元左右的售价对比来看，个人估计神游版NDSL(iDSL？)应该定在1150元上下才算一个比较合理的心理价位。

离家出走会被抓回来施以酷刑的，建议你不要试。酷刑就是让你认我写的字，能认出来给吃米线，认不出就吊起来打。

唉，我是一个即将走向高考的人了，现在我终于体会到一位朋友老早前和我说的话："谈论自由与自由地活着是两回事。"生活中，残酷的现实中，我们想做的，与我们能做的，往往相差太多！逝去的所谓大好光阴并不值得可惜，令人哀伤的是被生活磨平个性的青春。生活还要继续，挫折总要面对。高考后，我的命运又如何？I will always walk on the boulevard of broken dreams，还是说点儿积极的吧，希望所有电软的高三读者能挺过这一关，光明的未来在等待着我们！　From 安徽舒城 薛非白

想得太多，容易累。过多地缅怀往昔与太多地忧心将来，叶子个人觉得都不好：前者是在复制粘贴郁闷，而后者则是在透支烦恼，实在没必要。

转眼今年的高考季节又要到了，叶子手边关于这一话题的信也明显多了起来，这个时候有情绪需要发泄是非常正常，也是非常必要的，叶子虽然不能把家做成考试专栏，不过叶子社的，有什么心情都抒发出来吧，会痛快很多。

有一点我真是不明白，你们承诺只要是玩家（读者）寄来的信或回函卡你们都会看（仔细地），真的假的？我对此表示质疑，我估计你们有好多的信与回函都没看过，such as me。如果你们对此表示抗议或认为冤枉的话，就把我这次的话都登上，以证明你们的清白。　From 甘肃兰州 陈诗恺

我很轻，长得也很白，轻白当然是事实，无需证明。倒是你啊，又怀疑叶子的人品……看你可怜，就把你的信登上吧，我是多么地善良单纯大度啊。

另外呢，你那里不应该用me哦，应该用mine，指代"我的信"。

雪飞

……是魔王地位一落千丈。小沛临时做闯家时，每次都用恳求的语气对我说，"魔王大人，有时间的话帮忙先把手札写了吧，拜托啦！"而叶子则是命令式："喂！手札！快！"

●前几天北京天气恶劣，母亲大人无法像平时一样游山玩水，在家中竟拿起电软翻看，最后指着铁板阵中的雪飞头像说："这个白毛小妖精是谁啊！"我立刻说："什么小妖精！这可是你儿子大魔王雪飞啊！"结果母亲大人的回答令我哭笑不得："难怪眼熟呢，坏劲跟你真是一模一样，你们的画师真棒！手里还拿本书，应该也不是什么正经书吧？"……

●最后再告诉大家一个不知是好消息还是坏消息的小消息——叶子白了……也……胖了

叶子说：魔王的话你要是全都信，我只能说，你的智商降到跟他一个水准了。

北斗

●最近抽空回了一趟老家办事，5天里面倒是有4天时间是在火车上度过的，那是相当刺激！回家的时候坐的是硬卧，来北京时改成硬座，好友问我为何，答曰："来回都是一种坐法，那多没劲啊，生活要有新意才有乐趣！"其实，最根本的原因是，口袋里没银子了已经……

●16日下午看CBA八一和广东宏远的第四场决赛，竟然发现啦啦队上去跳舞时播放的是FF10-2的主题曲，当时直接就给惊讶到不行了。

●一个人能在这辈子遇到能真正明白自己想法的异性知音，实在是相当难得的事情：我想，我终于可以瞑目了。

待菜

喜糖…

●最近请了俩假回老家……去财务室领上一个月的工资，管财务的大姐一脸诧异地看着我"哟，你回来啦"我说："是啊，回了趟老家。"大姐说"你们编辑部的人不是说你结婚去了么……"我倒，这造谣造得也太猖獗了吧。调查了一番，始作俑者据说是唯夜这人刚休假回来就搬弄是非，果然是长舌妇！熟归熟，再乱说话我一样可以告你诽谤——要不然这谣言传出去我以后还怎么征婚啊？

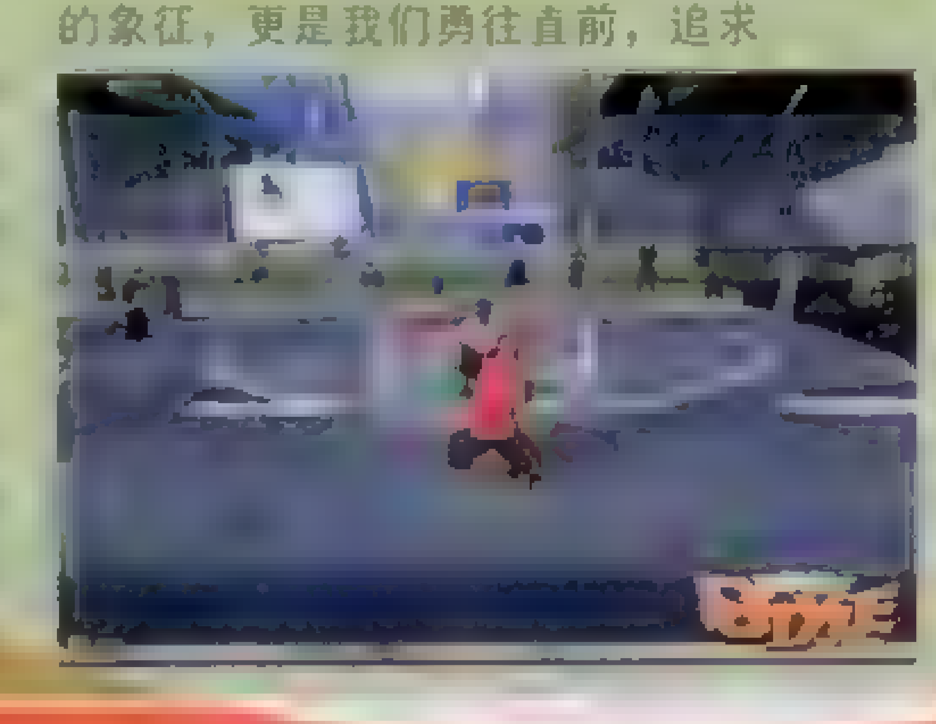
●《星际争霸：幽灵》发售日无限期推迟的消息终于传来了，其实算不上什么新闻，也并不出乎大家的意料。将近四年的时间，一次又一次的延期，甚至更换了制作小组，恐怕只有最铁杆的暴雪饭才会仍然对这个游戏抱有期待吧（话又说回来了，如果是暴雪饭，肯定也早就习惯了这个跳票大王的作风，应该已经有了心理准备才对）。回想起2002年，暴雪特地将官方网站的首页改成倒数48小时的计时器，为"幽灵"公布造势，及至今天无疾而终的结果，还真是让人唏嘘啊。好在暴雪公司在游戏品质方面从来不玩"忽悠"的把戏，作为fans的我们，也只能继续期待他们的下……

远离了城市的喧嚣，来到了一片纯真的土地，空气中弥漫着的花儿的气息和青草的芳香扑鼻而来。和煦的阳光洒在这里，凉爽的清风拂过这片土地，我们一颗颗充满活力而又向往……放飞，任由它们驰骋——这就是我初次来到街舞公园的感受。

抱着篮球，心怀远大的梦想和对荣誉与成功的渴望，我踏上了这崭新而又生机盎然的热土。我知道这里将是我实现梦想，挥洒青春热血的地方，知道我将会在这个美丽的空中花园中奔跑、翱翔、成长，成长成一个真正的男子汉。

……

为了一次进攻，我们来回跑……们是在用精神去传球，用心去投篮；篮板下的身体对抗仿佛是两支对峙着的强大的军队，蓄势待发。我们心无旁骛，一心一意地把精力集中在篮球上、在我们的理想上。一球……每一个细胞，一起拼搏。不论是否能抢到球，我们都会不泄地努力，这就是Free-style精神啊！兢兢业业的后卫会不惜擦伤自己去奋力飞身救球，忍受疼痛，立即投入比赛当中。只有那斑斑血迹依然会留在街舞公园的场地上，但那并不是伤兵那样的狼狈的血迹，而是我们青春的象征，更是我们勇往直前，追求自由梦想的宣言。



我们的激烈的奔跑角逐与这美……舞着我们，而我们也用激情来殉着着他们的美丽。明快的音乐仿佛是一面面战鼓敲响的军歌，震撼着我……们的呼唤声、篮球清脆的落地声、"刷"的进球声与鸟儿的歌唱又奏响了一篇优美的乐章。

多么的美好啊！

夕阳西下，转眼间已近黄昏。太阳虽然带走了他的笑脸，而我们的……赛后，坐在街舞公园的赛场边，与队友和对手分享比赛的心得，时而大喊大叫，时而开怀大笑，时而又蹦蹦跳跳，欣赏着朋友带来的街舞，沐浴着柔和的月光，享受着沁人心脾的微风，体验着人生的快乐——我们已经没有对手了，我们是真心的好朋友。

月上柳梢天色渐昏暗，激……

……在街舞公园这个Free-…的世界中，为了……我们努力着。

风林

叶子MM回来了。一切都变得不同了。坐在他旁边的小沛见到她回来后，那个哭哇眼泪哗哗的，把大伙感动得够戗。但我看得出来，他分明是因为不能再主持闯家而伤心嘛。

叶子MM回来了。一切都变得不同了。已经约她5月同去欣赏《达芬奇密码》，为了能够在电影院里给叶MM好好地讲解关于这个离奇故事前后发生的事件，我抓紧时间恶补《天使与恶魔》。

叶子MM回来了。一切都变得不同了。菜菜子前段时间回了一次老家探亲，但据叶MM透露，菜菜子回家原来是偷偷把婚来结。只去了几天的菜菜子回到编辑部，大家见面的头一句都是：我的喜糖哪？但菜菜子到底有没有结婚，有没有找个人生的好伙伴，我就不清楚了，反正这年头进点也不需要上税。

叶子MM回来了。一切都变得不同了。她梳妆打扮，她花枝招展，把周围的小沛、大怪、魔王一个变态组合彻底激怒了。同样都是人，看来确实有差距。

叶子MM回来了。一切都变得不同了。北京肉夹饼不火了，体育彩票奖池里的奖金被人掌空了，大气污染更严重了。

叶子MM回来了。一切都变得不同了。下期该E3了，大家做好准备了吗？特派组已经准备动身，一年一度的盛事我们会做出最强报道。这次叶子MM拖着刚恢复的身子奔赴美利坚，又苦了她了。当然，同行的还有其他几位编辑，到底我们会带回什么好料，大家别错过下期电软就行了

叶子MM回来了。一切都变得不同了。看我这期说了她这么多好儿，记得给我带几台机器回来啊

叶子说：太长了！

今年发生了一件大事，那就是——我买PS2啦！(鼓掌，欢呼)然后今年又发生了一件大事，那就是——PS2被人偷了！(抽泣)

我在外面租了房子，是合租的。同屋三个人，有一个是我四年的同学。入手PS2后，大打了一个星期，不料之后就被万恶的小偷用技能偷走了(我要转职成巫师，诅咒他至死！)可不料，嫌疑最大的人竟是我四年同学！而在今天，铁一般的证据出现了，而他可能还不知道我掌握了证据。我很苦恼，我想要回PS2，可又怕失去朋友……做人很难啊！

From 山东日照 徐少昊

由于只能从这些文字里了解到大概情况，叶子建议你先要确定那“铁一般的证据”完全是出自客观，可不要掺入什么主观的推断或者臆想。随意怀疑他人所带来的伤害和后果可能是永远都无法抹消的。

如果真是你同学做的，那你也不需要这样的“朋友”了吧，又有什么可苦恼的呢？

再全盘思考一遍，然后付诸行动，就这么简单。

其实叶子比较奇怪的是，你的语气怎么好像一直很轻松……

吉林长春 于洋

真不明白魔兽世界有这么大的魅力吗？全班竟然没有一个知道FF系列的……不知小编们有玩网游的吗？好像家用机也在逐渐加强网络功能，以后全是网游的天下了吗？哎，自己玩个游戏还得和

北京有沙尘暴吗？我们这边天天吃沙子啊，痛苦啊！小编多注意身体！ From 天津 邢龙

有啊，PERFECT玩FFXI已经好几年了，只是他对此闷声不响罢了（其实是只有我有时会听他聊上一些，其他人对此完全不懂，想来PERFECT也很痛苦）。网络化是一种选择，而不是强制，我们跟网络没仇。我想TV Game与Online，并不应该追求一种“划清界限”的对抗，而是强调互通与融合，所谓和谐社会嘛……

北京近来就有一次强降沙……最严重的那天平均每平方米降沙20克，总量超过30吨……把破坏环境的人拖出去掉埋

通过游戏，我了解了许多平时学不到的东西。当在同学、家人面前谈起那些他们闻所未闻的东西时，那是一种骄傲！谁说游戏不是好东西。还有想给雪飞提一下意见，他要介绍战国英杰的确很合本人口味，只是现在无双正横行，怎么也得把那些出场的有名武将先介绍完吧？别老整那些什么武田胜赖、北条氏康什么的……OK？ From 广西柳州 黄磊

非要“寓教于乐”的东西，反而容易失败而收不到任何效果。而把内涵与表达做到圆润自然的结合，让人接受起来就轻松得多，所谓“不教而教”。

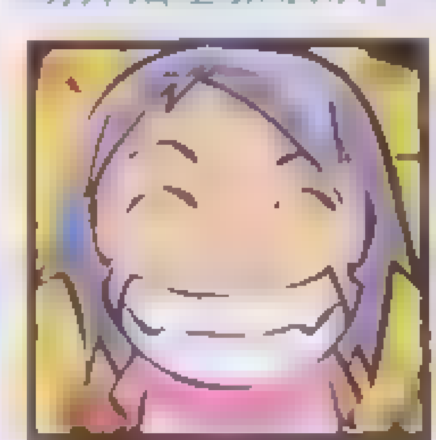
提起战国英杰传吗，雪飞是有意多介绍一些相对比较“冷门”的人物的。那些久负盛名的武将的曝光度实在已经太高，再读起来反而没什么意思，缺乏新鲜感。很多“冷门”人物都无愧于在战国史上留下一笔，你觉得不够熟悉他们，可能一是因为其中一些人在历史上要么死得早要么生得晚，不少因此错过了战国最“热闹”的时间段；二则是他们没受到游戏的照顾罢了——现在一个明星几个月不出现在媒体上就会被人遗忘，更何况人家四百多年都没上过娱乐节目了。

附带一提，战国英杰传是叶子最喜欢看的栏目哦。

再附带一提，其实魔王每期决定写什么人，一些时候是受我胁迫哦。

很久……电软的固定买主，从……没有继续收集……了4年大学生……看电软，真的是很怀念……又一次……刚开始重新认识，希望大家加油啊！

From 辽宁沈阳 周海

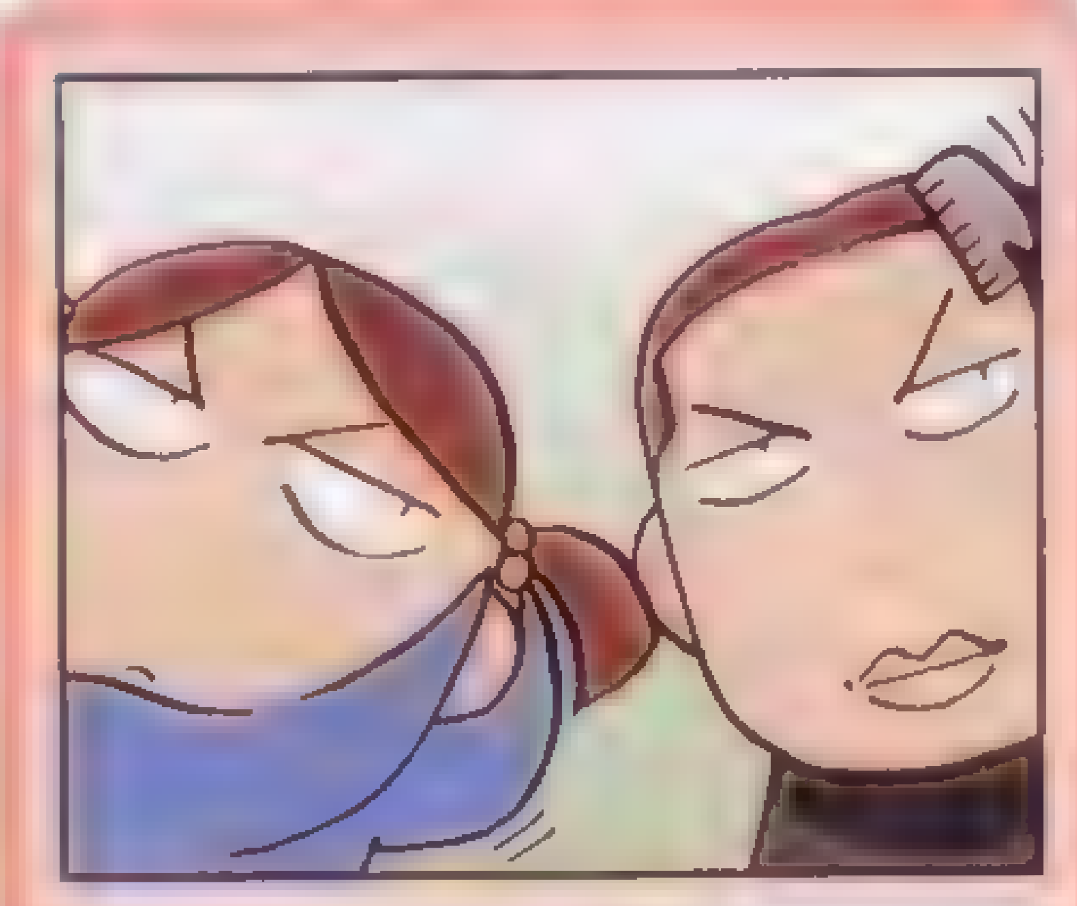


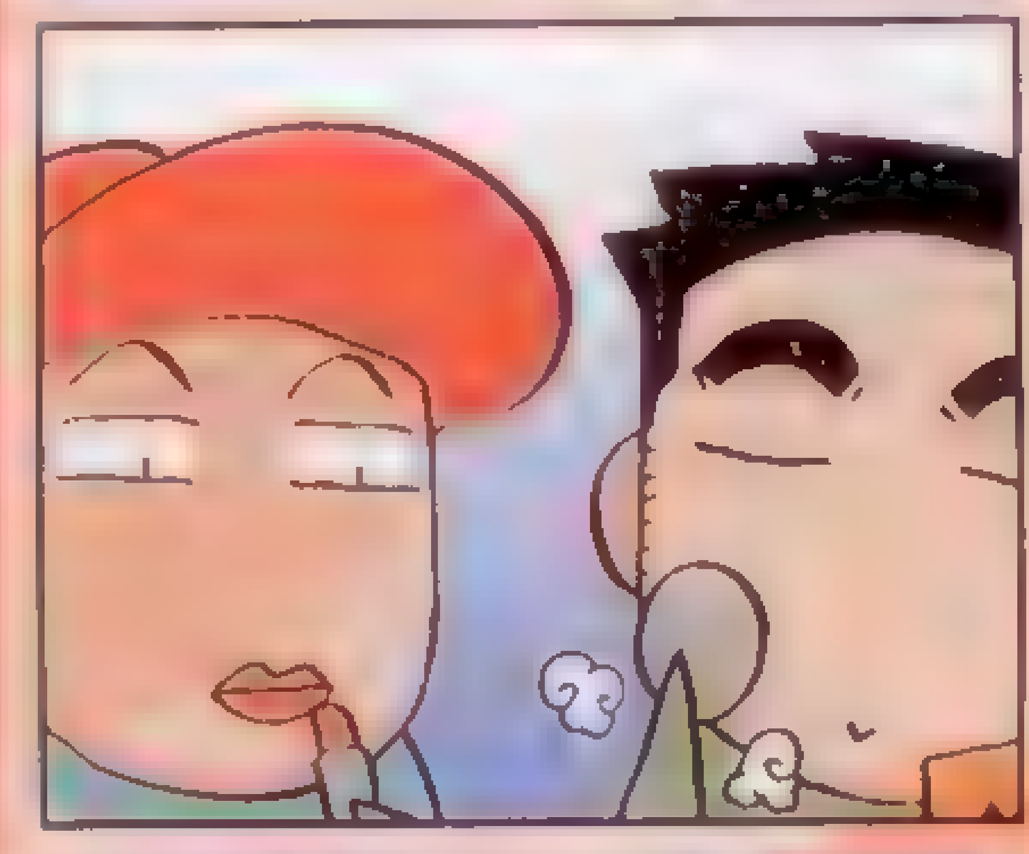
最后一句我很喜欢——“刚刚开始重新认识”，别有味道。过去的成绩也好、过失也好，都放下吧，从现在开始，一切都是新的。

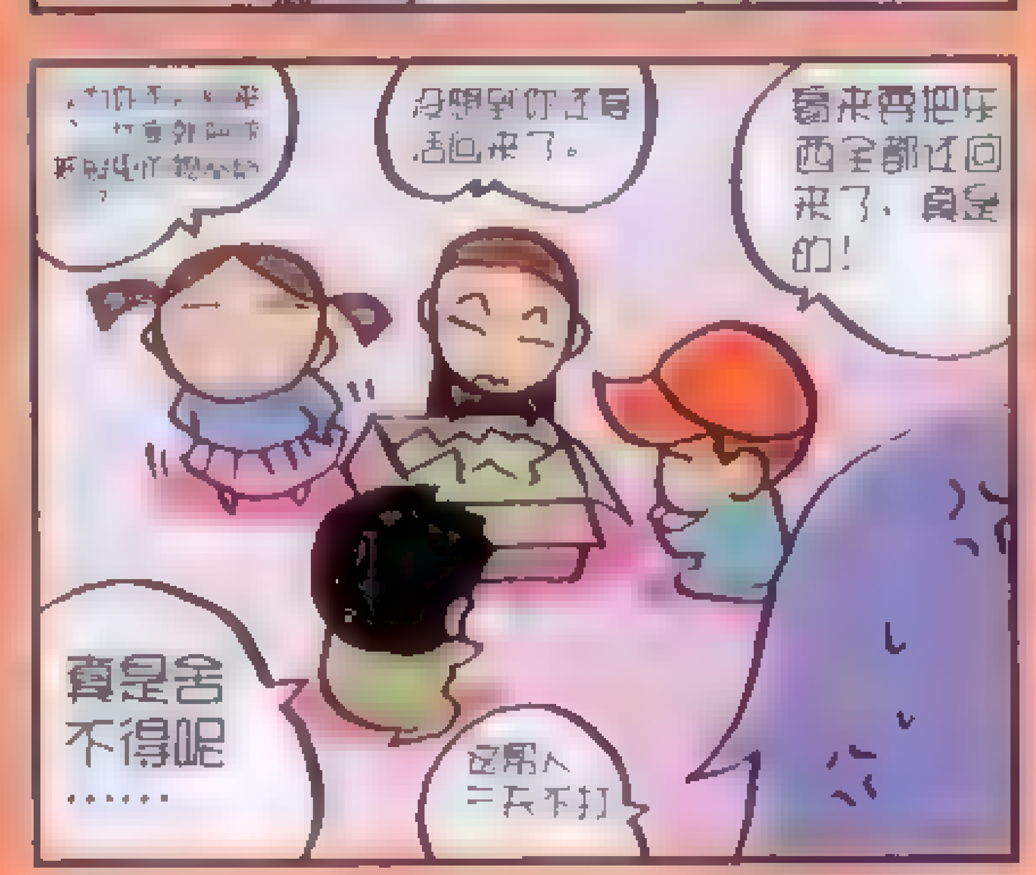
小沛，你这次主持的闯关族很有特色哦，继续努力，把叶子的位置给占了，让她哭不出来。 From 广东汕头 陈玉勇

我想哭但是哭不出来，等到思念像海，淹没我而爱已不在，你绝望的离开，没有泪流下来……

满意了吗？不要以为我不会唱歌。







猴子

虽然猴子这几个月来一直闹穷，但是对于自己心仪的主机是毫不吝惜的。昨天与菁子等人去鼓楼一行，入手黑又亮的PSP一台，2G棒一只，《中原之霸者》一张。此后12小时猴子就陷入了久违的三国霸王争夺战中。从1992年霸王大陆发售到现在已经14年了，NAMCO制作起三国战略游戏依然宝刀未老，新绘制的人物形象如同连环画一般栩栩如生，而系统的变更在客观上讲也比较能够让人接受。是个优秀的游戏呀！原本买这个只是为了听歌看电影的，现在

叶子说：又一人加入了PSP族，这东西拿着确实体面。不过这次中原之霸者游戏内的人物形象绘制我怎么觉得很有港漫风格啊

猴子也打算放血了吗？欢迎你加入我们的减肥大军，不过放血减肥法太狠了，你最好考虑换一个温柔点儿的手段。

大墙画廊

本期大墙果然很强啊，小沛在筛选画稿的时候简直可以说是心潮澎湃！因为这期投稿的优秀作品实在是太多了，每一幅都可以作为永久的收藏，不过因此造成的问题也十分严重，小沛实在拿不定主意，到底给谁颁奖呢？先不说这些了，我还想告诉大家：由于投稿的人实在太多了，所以大家投过来的稿件不太可能很快就刊登，不过请不要担心，只要是好作品，并且姓名、地址、邮编齐全的话，就一定会出现在大墙上的，大家努力吧，画出心中的游戏世界，与小沛畅游在虚拟的艺术海洋。

·罗 重庆 市

人物表情的 ，光影的表现也很理想。以沛目前的水平是挑不出什么毛病了，还多希望背景再丰富点。

这个帅哥更增添了几分霸气，不错！好作品！

·未留名 广

你的这种画风 有意思的，看似 随意，但用 却能勾画出较 致的部分。只 以 显得有

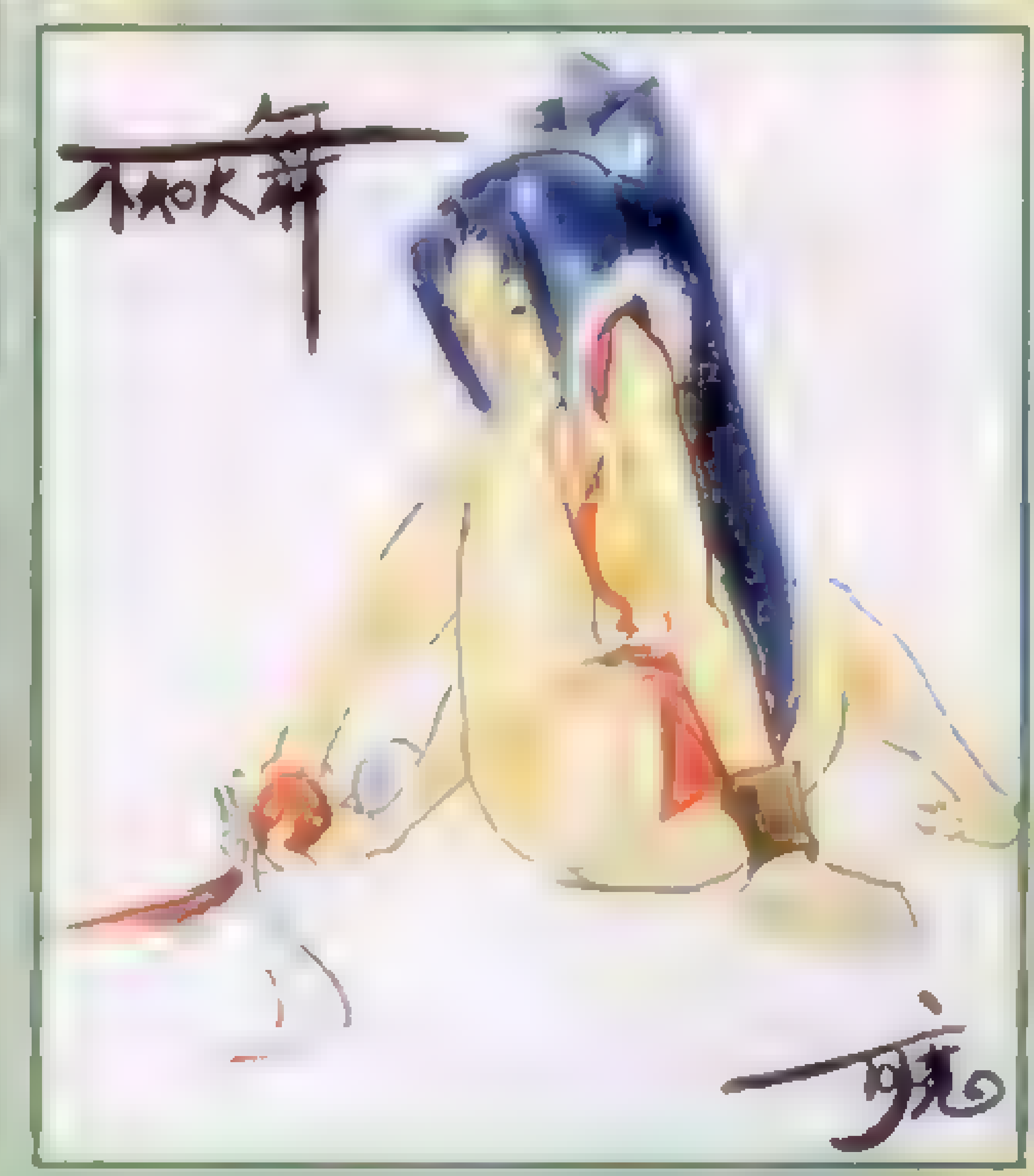
·战神 上海

临 成这样也 不容易了 人 立体感和 表现得非常好。多尝试一下原创吧，你的水平应

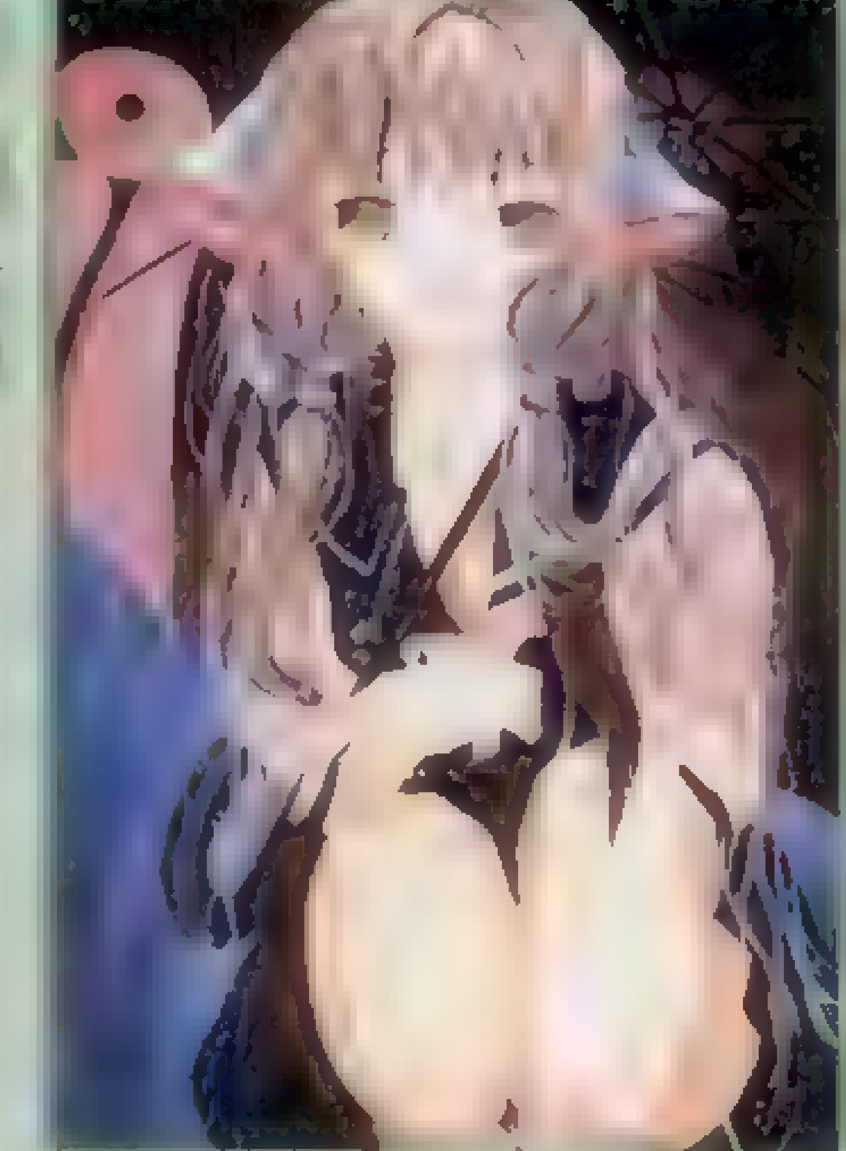
宝宝从哪来 上海 JONY

种女性的妩媚更是表现无遗。你的功力也不错，我很想

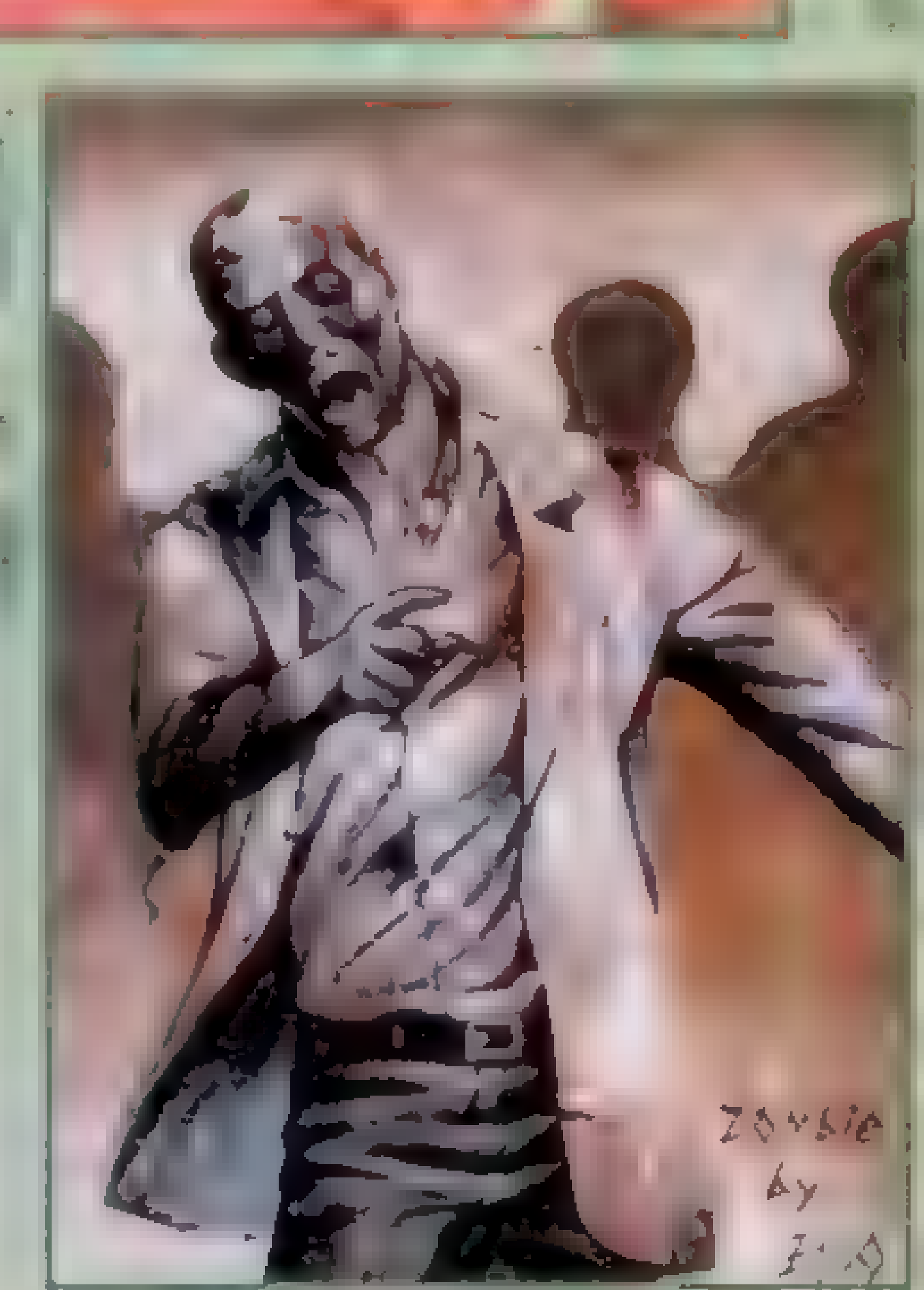
发现还真是性感 枫的 游戏中哪



你 投过稿，而且小沛的印象比较深，否 就要被丢掉了。至于你的画，不多说了，好



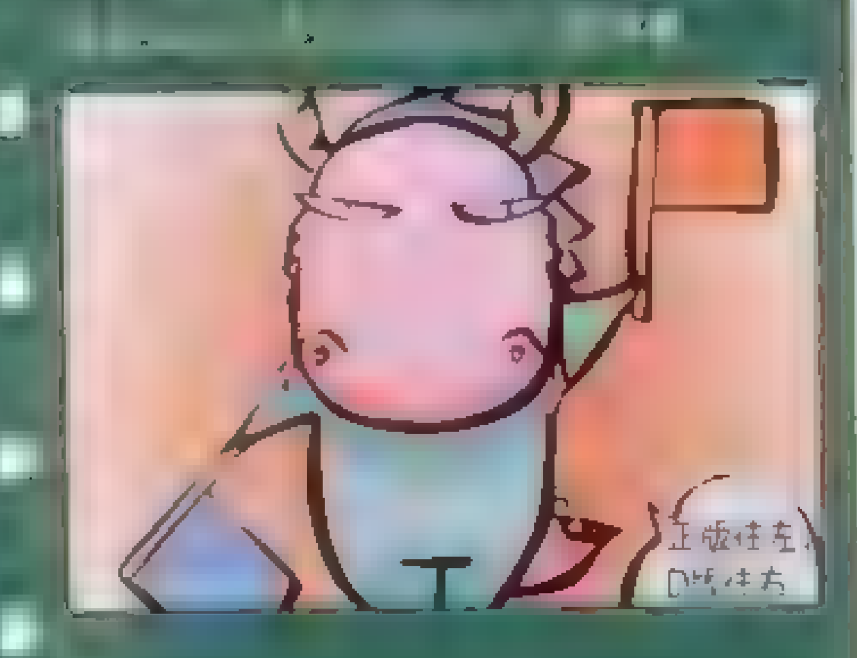
生锈啊。另外



你画的樱是临摹的吧？虽然整体还可以，但边缘处理得不够好。另外的那张二头身比较可爱，建议你可以尝试走这个路线

投稿须知：《大墙画廊》接受投稿电子邮箱地址：daqianghualang@ygame.cn 刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币

GBA正版卡带相关

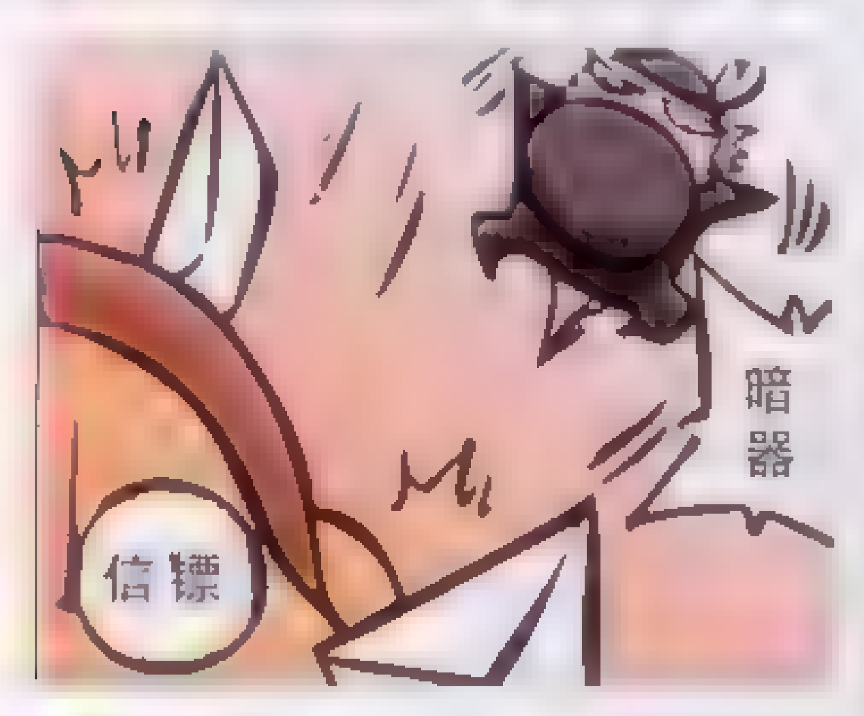


↑这款赛车游戏的的确确是有够变态了

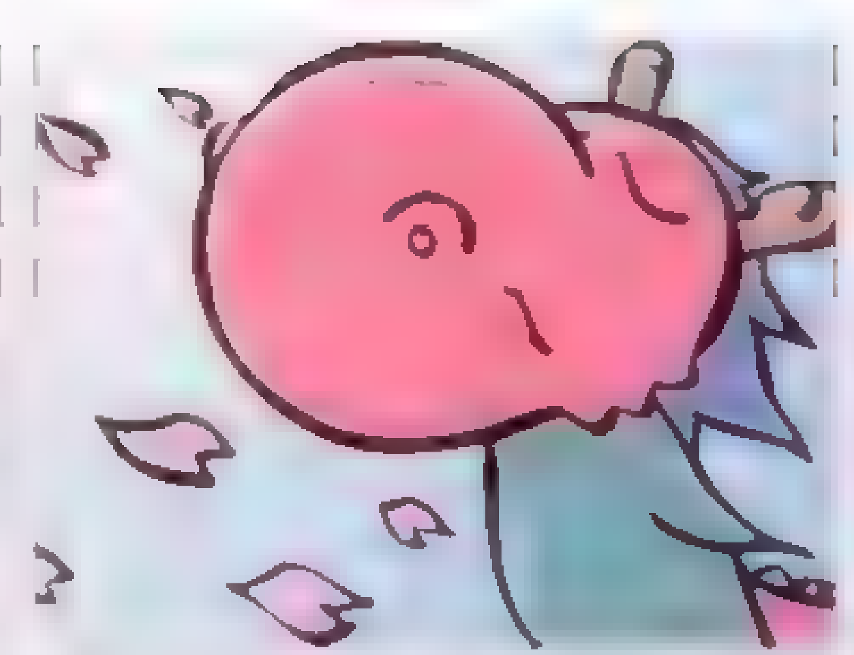
作品，正常操作下基本不会有任何问题。不过这款游戏之所以“变态”，那是因为游戏中的时间和现实中是同步的，也就是说想要将车开到目的地的话，就至少得在游戏中耗时8个小时；更严的是在这游戏中看不到任何风景，甚至[illegible]，道路两边都是无穷无尽的黄色沙漠[illegible]，的是我们驾驶的这辆车在开[illegible]之后就会慢慢的向右偏，因此还需要时不时按一下左转键来校正方向。想在开车的这连续8个小时内做其它事几乎是不可能的。最后，也就是本作最最变态的一点，那就是据说（据说而已，貌似没人有这么好的耐心）如果玩家能把巴士成功开到终点，就可以在游戏中得到1分……说到这里，相信大家也都能够明白本作的变态之处了，只是不知道有没有哪位玩家朋友有这个耐心挑战极限？如果有人能够的话，哪怕仅仅是挣到1分，龙哥也会相当佩服此人的耐心了。

[illegible]

1、你指的是龙哥在[illegible]的那个XBOX改机芯片回顾[illegible]那次[illegible]自XBOX发售以来，[illegible]与D版[illegible]，明用涉及到微软为了防止主机被破解而在新版本XBOX主机中采用了新的机制，而D



商又根据这些变动来不断改进改机芯片的过程。不过以现在的眼光来看，这一手法的过程其实还是比较短暂和相对简单的，以微软新发售的XBOX360和索尼的PSP为例，它们现在引入的防D版机制主要就是通过每隔一段时间对主机固件的更新来使破解小组疲于应付、双方展开的是一场马拉松式的长途赛跑，不会再像以前那样一劳永逸了，这也预示着我国玩家如果以后还想像现在这样玩D版游戏的话，所需花费的精力和代价也将比现在要多得多。你购机时如果



[illegible]那位玩家自己也没有说出具体是差哪个魂（实际上是可以在图鉴里具体查出来这三个魂的NO.的），龙哥不能确定究竟是哪三个魂，所以只好猜测一下了。你这个关于“苍月”中地图的问题，龙哥就更不好回答了。我实在是不好猜你到底还有哪些地方没去过，这里给你一个建议，如果想要增加地图的发现率，使用防御属性的DSS是非常重要的，因为防御DSS通常会出现围绕在主角周围的力场，由于它们也具有攻击判定，[illegible]

[illegible]。找，我把全地图发给你，你自行对照即可。3、GBA上128M的[illegible]，[illegible]没太多需要注意的，[illegible]就几十块，你要只是单纯的想玩GBA掌机游戏的话，花几十块钱凑合凑合也能使。

[illegible]

[illegible]出来玩也是相当的好的，所以自从知道了它会在NDS上出现，并且[illegible]全新的[illegible]，[illegible]

[illegible]

[illegible]系列中应该算是[illegible]。在早期的FF系[illegible]FF1、FFC[illegible]外，[illegible]几年SQUARE[illegible]万代掌机WSC[illegible]其移植到WSC上[illegible]任天堂GB系[illegible]消计划，[illegible]NDS[illegible]FF3的第[illegible]不是简单的复刻，[illegible]制作，[illegible]FC版简单的[illegible]的3D化游戏画面，从厂商公布的效果来看，画面效果可以说是非常之高！FF3中引入了许多看成系列经典要素的设定，也为FF与DQ的并肩立下了汗马功劳，是我国许多玩家都极为熟悉的一款优秀作品，这次的NDS版FF3绝对值得我们期待！本作由SQUARE・ENIX的田中弘道负责开发，田中表示尽管本作[illegible]3D[illegible]NDS[illegible]

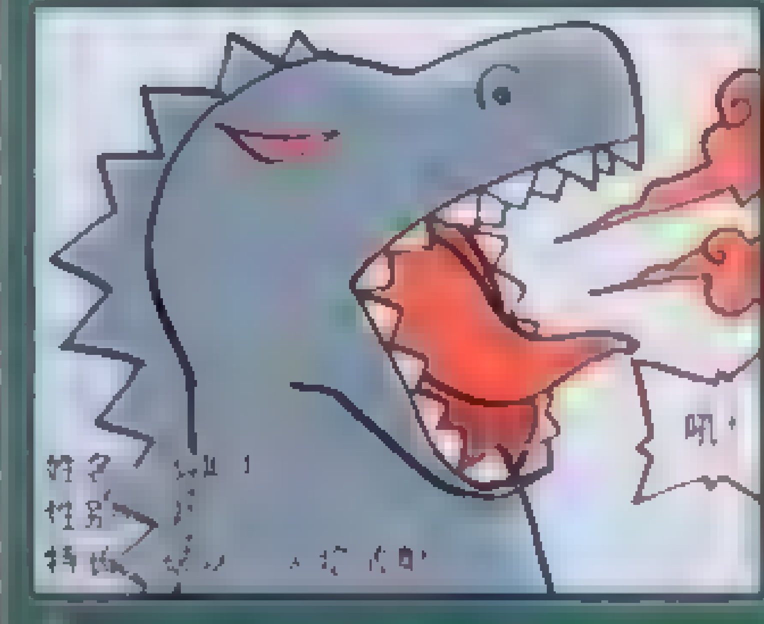
[illegible]

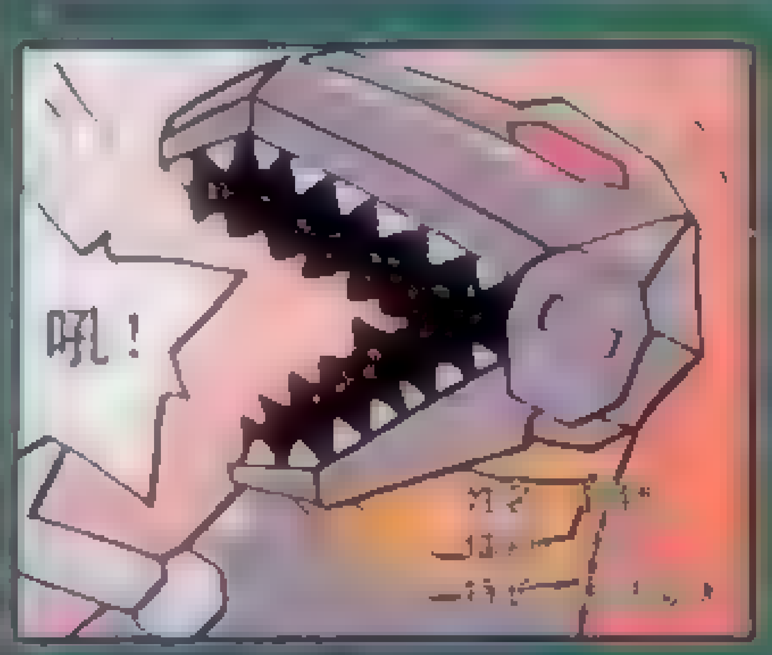
[illegible]一个都可以？为什么在主机[illegible]后，[illegible]输入？[illegible]我们是书中所说的日版FANS加努力血拼之类的人。龙哥，我和M[illegible]

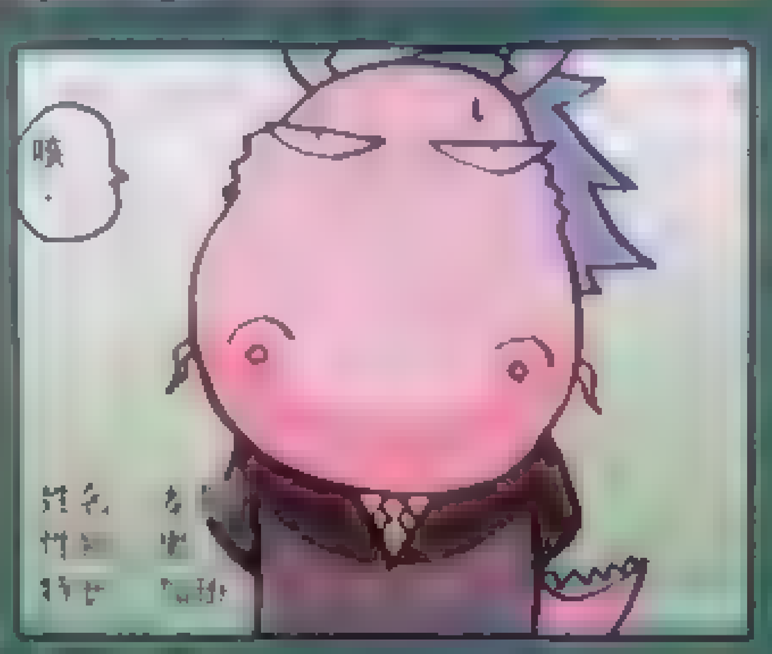
[illegible]功，要是[illegible]我们[illegible]

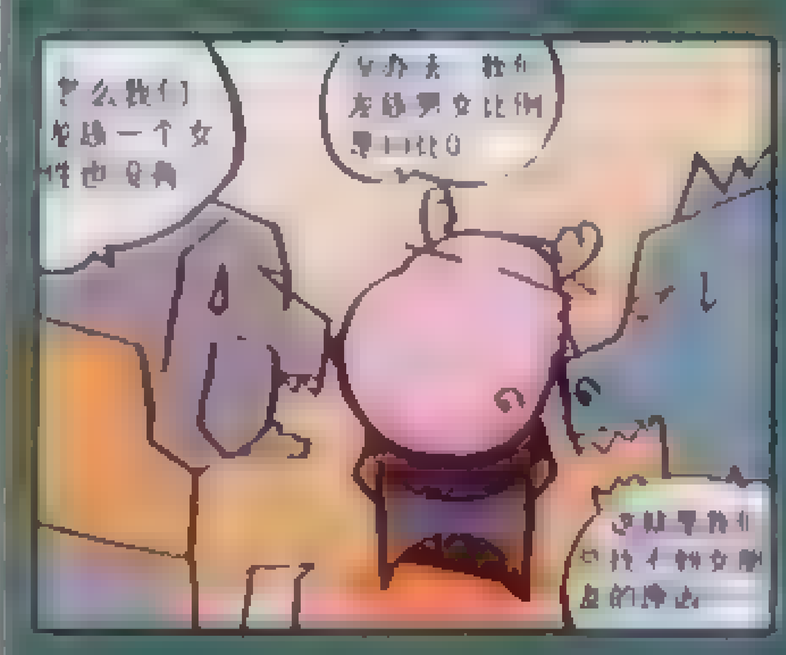
[illegible]和XP4两种，分别对应不同的码。你选择任何一种都可以。而同一种金手指[illegible]Master Code（主码）是输入所有特效[illegible]，[illegible]是对应不同效果的。以[illegible]简便的XP4为例，在进入金手指操作界面之后，选择Select Game，然后按〇，新建一个游戏（给游戏起名字，[illegible]，输入之后按Start存储，[illegible]Select Game，把光标调到刚才建好的BIO4！[illegible]Start Game，[illegible]MGS3，[illegible]16个[illegible]，只是单纯的为了游[illegible]时间等要素。要是单纯的论快的话，有高手能够半个小时左右将MGS3穿版的，这两者根本不具任何可比性。而且“怎么也不下三遍”这是自然的，要想达到这

【龙族的死穴】



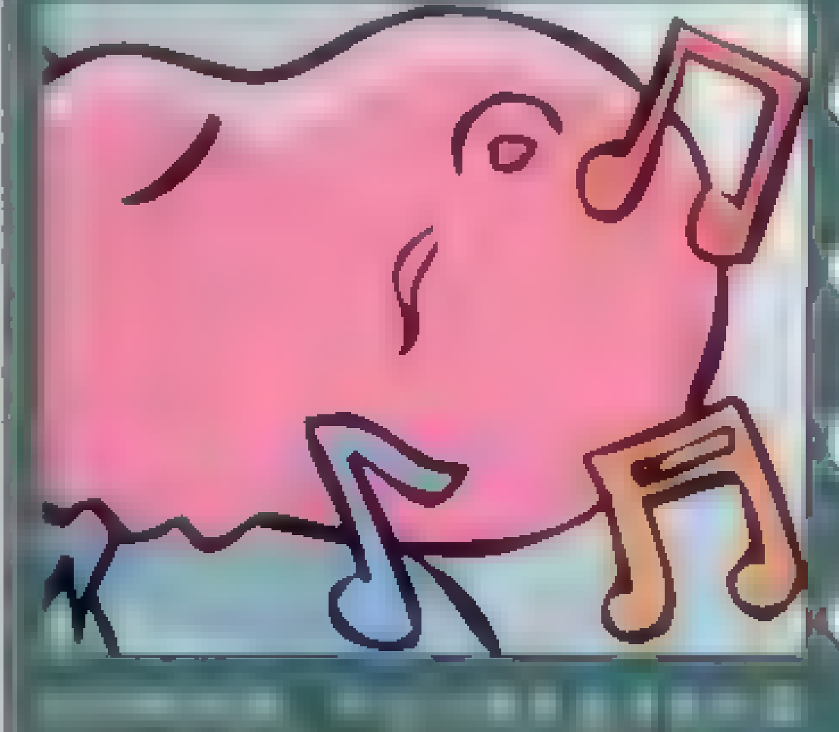






XBOX基础常识问答

[illegible]



[illegible]

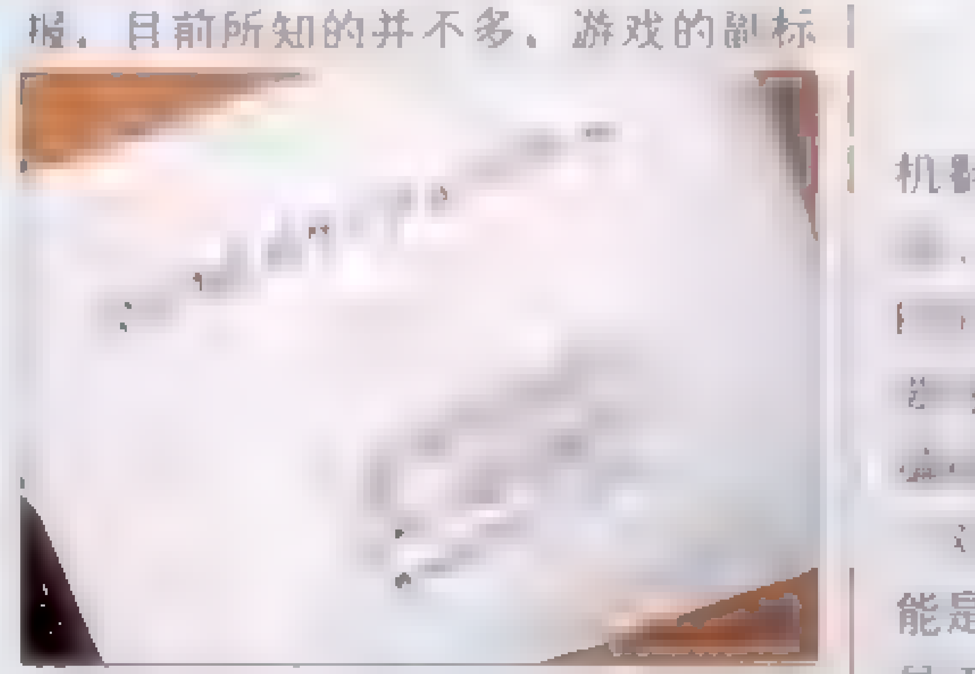
INTEL和AMD两者的实力加起来可以说就是整个业界了，索尼毕竟只是一家电子娱乐综合企业，而不是像前两[illegible]

[illegible]于你“喜欢PS2[illegible]SONY[illegible]龙哥都可以理解，[illegible]因而希望由索尼进军CPU市场“给亚洲人争口气”的话，则实在是比较奇怪了。想要出气，想要撼动别人的霸主地位，与其指望日本厂商，还不如我们中国人自己奋发图强，用我们中国人自己的品牌来为自己赢得荣誉！

GBA上的《魔法假日》这款[illegible]

（新疆昌吉 李飞）

哦啊，怎么会不知道，GBA上那[illegible]NDS版[illegible]最早是在去[illegible]将确定将于今年6月22日正式发售。关于这款游戏的具体情报，目前所知的并不多，游戏的副标



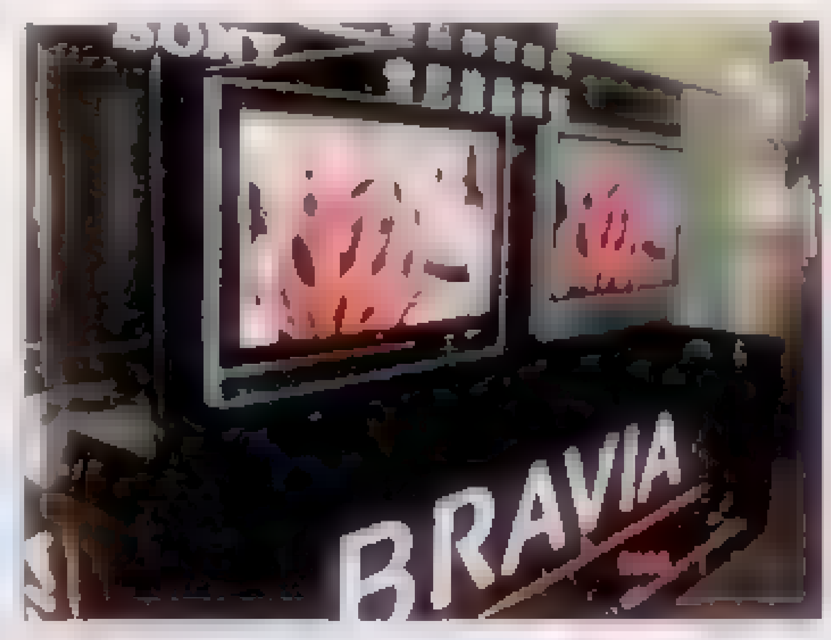
↑这就是NDS版《魔法假日》的企划书。

题是“5つの星がならぶとき”，直译[illegible]宇宙为主要冒险舞台的游戏，而游戏[illegible]魔法[illegible]ウィルオウィスプ[illegible]行踪不明的マドレーヌ[illegible]而在前作[illegible]ロケット[illegible]戏中对触摸屏的利用不仅于此，不过其余系统目前尚未公布，据悉厂商还会在游戏中加入语音识别系统，玩家[illegible]，只是多半会苦了我国的玩家。

[illegible]PSP，所以有PSP的[illegible]细节便不大关心了，现在又临近期末考试了，也不可能花太多[illegible]搜集相关信息，所以[illegible]购买PSP需要担心[illegible]玩家？3、针对不同的系统版本，选择哪个版本比较合适？（对我们这些大陆玩家而言，另外不单是玩游戏）[illegible]如果不单是玩游戏，选择哪个版本合适？5、记忆棒担心假的怎么？如何识别？6、PSP合理价格是多少？7、本人想买台NGC，哪个地区版式的比较好？NGC有PS2那么复杂的地区分么？正版软件多少钱？以后有可能像DC[illegible]一台SONY BRAVIA系列的V系列40寸平板液晶电视，不过家里说当地报价是2万3，可以找出厂价2万[illegible]3万，我就觉得不大对劲，BRAVIA系[illegible]前者要比后者的血统，这点好理解，但同时前者也比后者准。

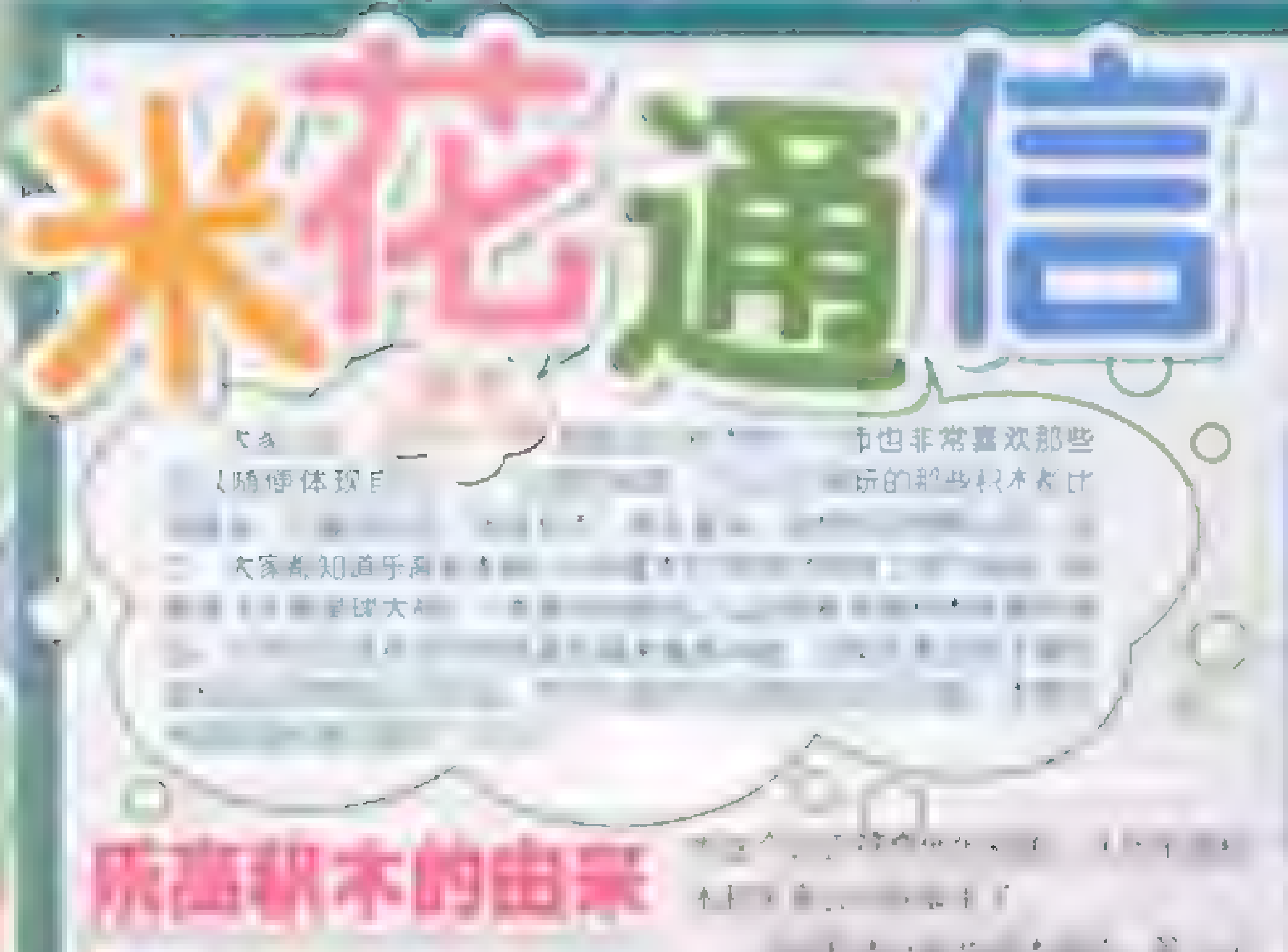
（北京 谢晓希）

1、现在确实有部分商家将二手机翻新后当全新PSP卖给玩家的情[illegible]，你在购买[illegible]首先，[illegible]PSP[illegible]上的唯一生产[illegible]上的必须[illegible]可能是二手翻新机器。其次，鉴别机器是否翻新机最常见的办法就是仔细观察[illegible]L/R[illegible]上，而且也不容[illegible]再次，观察PSP的液晶[illegible]有没有指纹。全新的PSP全身散发着[illegible]的感觉，看上去很舒服，旧的主机就[illegible]的指纹印记，比较好分辨。2、PSP的版本分区主要表现在UMD区码上：UMD也和DVD一样是分区的，某个分区的UMD电影在不对应的主机上是不能播放的：美版是一区，日版是二区，港版是三区等等。不过UMD的分区仅仅是针对电影而言，PSP上所有的游戏都是不分区的，也就是说[illegible]PSP游戏，[illegible]3、现在市面上的PSP以台湾省版和港版居多，系统版本方面，想要不买正版下载游戏镜像[illegible]，目前还是以1.5和2.0比较合适。4、普通版比豪华版少一个电源保护套[illegible]个32M短记忆棒



↑BRAVIA系列是索尼的液晶彩电王牌

以及PSP专用线控和耳机，一般普通版即可。5、记忆棒没有所谓假货，只有原组装的区别，一般而言BOSS都会告诉你哪些是原棒、哪些是组棒的，实在不放心的话可以去索尼专卖店购买原棒。6、这得具体到版本了，PSP不同版本价格差别也极大，目前以1.5的最贵，大概[illegible]2.5、2.6的则比较便宜，一千六、七差不多就能搞定。7、这个问题上期热线中有专门的介绍，你可以参考参考，正版GC软件的话得300多，不过市面上有不少二手正版GC软件，价格会便宜许多。8、BRAVIA系列是索尼为其液晶电视推出的系列，从26寸到46寸通通都有，BRAVIA系列中主要分为S系、V系和X系，其中S系[illegible]HD[illegible]分辨率是1080i和720p，并采用数字电视接收器和HDMI输入装置；V系列的话，索尼宣称是让大家在LCD屏幕上体验到更宽广的颜色的范围，并采用1300:1的对比；最后最高端的X系列规格上支持到1080p分辨率，并采用双HDMI输入装置。HR36[illegible]CRT[illegible]HR36的停产，[illegible]价格也从14999[illegible]8000[illegible]CRT[illegible]9、确实如此。



也非常喜欢那些……随便体现自……玩的那些积木……大家都知道乐高……

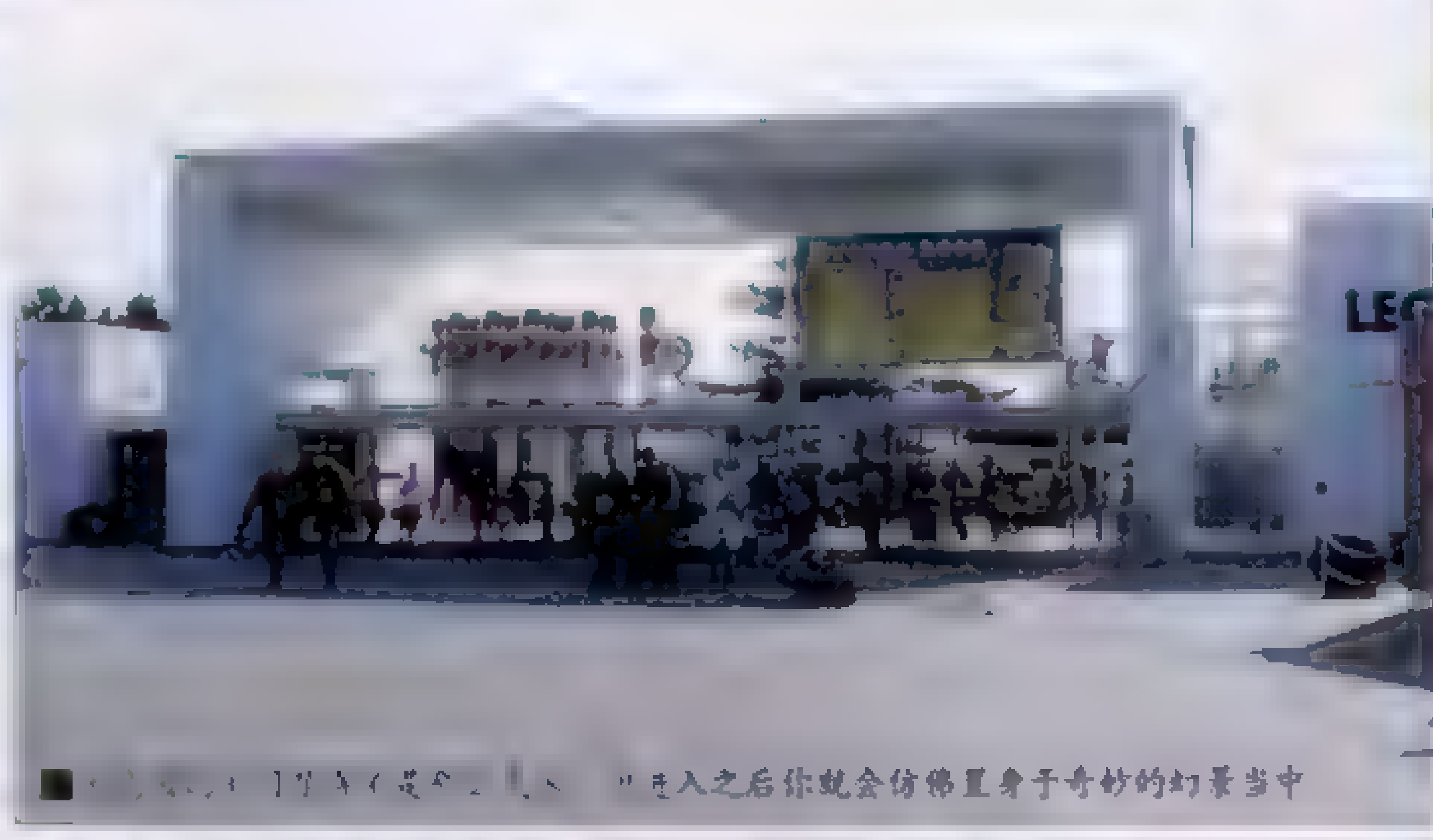
乐高积木的由来

乐高积木的故乡在丹麦，发明者是……他1891年生于丹麦比隆附近的菲尔斯哥夫村……精湛的木匠手艺，他年轻时就热衷于制作各种小玩具，……自他手的小飞机、汽车、动物……后来，他设……1934年他为自己的积木玩具设计了"乐高（LEGO）"商标。乐高在丹麦语中是"玩得很快乐"的意思，在拉丁文中又……

……世界大战后，随着塑料……乐……塑料作原料……1949年……

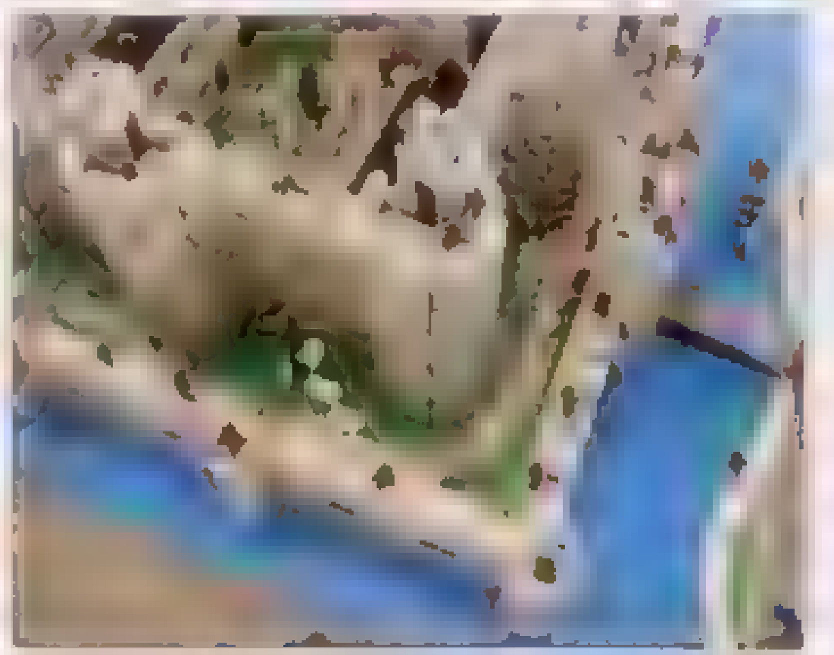
乐高积木的现状

……1998年……史以来的第一个亏损年。接着，2000年和2003年，乐高公司仍未能走出亏损状态……2004年……



■……进入之后你就会仿佛置身于奇妙的幻景当中

……早就察觉到了玩具市场的激烈竞争，并于上世纪90年代中期开始实行了多样化策略，以提高乐高品牌……



……曾使得公司销售……19.3亿美元。但好……持后，其销售……2003……史的经典积木部门。

2005年，……

LEGO的天堂·乐高园

……位于丹麦日德兰……面积25公……都有上百……

……，就宛如走入一个迷你……一共用了4200万块积木……园以其绝无……成为丹麦第二大旅游胜……中最有特色的当然是形形色色……的积木艺术品，每件艺术……20……比例用塑料积木拼……哥本哈根港口、……富丽堂皇……也有希腊的巴特农神殿、德国慕尼黑的新天鹅堡和美国的自由女神像。园中还有一座美国拉什莫尔峰石刻的复制品，用150万块积木拼插而成的美国总统华盛顿、杰佛逊……一切都使人难以相信这全是用积木拼插成的。

看罢园内大大小小的积木雕塑，游……产生亲自动手的欲望。这并不……工作室里提供了成千上万……大人孩子都可以一展身手……拼插出各种模……孩子们可以用自……看看谁的手艺最好……是各种游……设施也大多是用积木拼成的。

乐高园中还有一座精巧的乐高博物馆，馆内分为"古董洋娃娃"……"蒂达莲皇宫"和"乐高展……"等几个部分。"古董洋娃娃"陈列室内，展出各个年代的洋娃娃500余个，游客可以从中了解洋娃娃制作的发展史。"蒂达莲皇宫"只有6.25平方米，但皇宫里却有3000多件从家具到日用品的迷你摆设，分布在18个房间里，其中一枚……戒指，直径只有0.8毫米，是世界之最；"机械玩具"陈列室内，橱窗里……

↑这里有世界各国著名建筑的微缩模型

……到玩具动作起来的动画形象，十分有趣。"乐高展"室内则是……配以灯光和音响进行表演。

乐高园给任何一位游客都会留下难忘的印象。为了使乐高园永葆青春，丹麦人付出了不少心血和劳动。就拿哥本哈根港来说，那是8名工人花了2年的时间用300万块积木拼插完成的，而且园内的……装。所以……

超G女生

Profile

忙里偷闲玩游戏
——我的快乐生活

自打看到"超G女生"这个栏目，我就几乎每期都购买这本杂志了。说实话，这是我每期最先开始看的地方。因为毕竟自己周围的女孩朋友们大都对游戏不感兴趣，而我又是一个几乎中毒的GAMER，呵呵。能在每期看到和自己有相同兴趣的"同志"，心里别提有多开

……的乐趣就是和他对战KOF，我用……不过不知道是男孩子的手指更灵……

……我留下了非常好的印象……也希望读者们能多多支持……

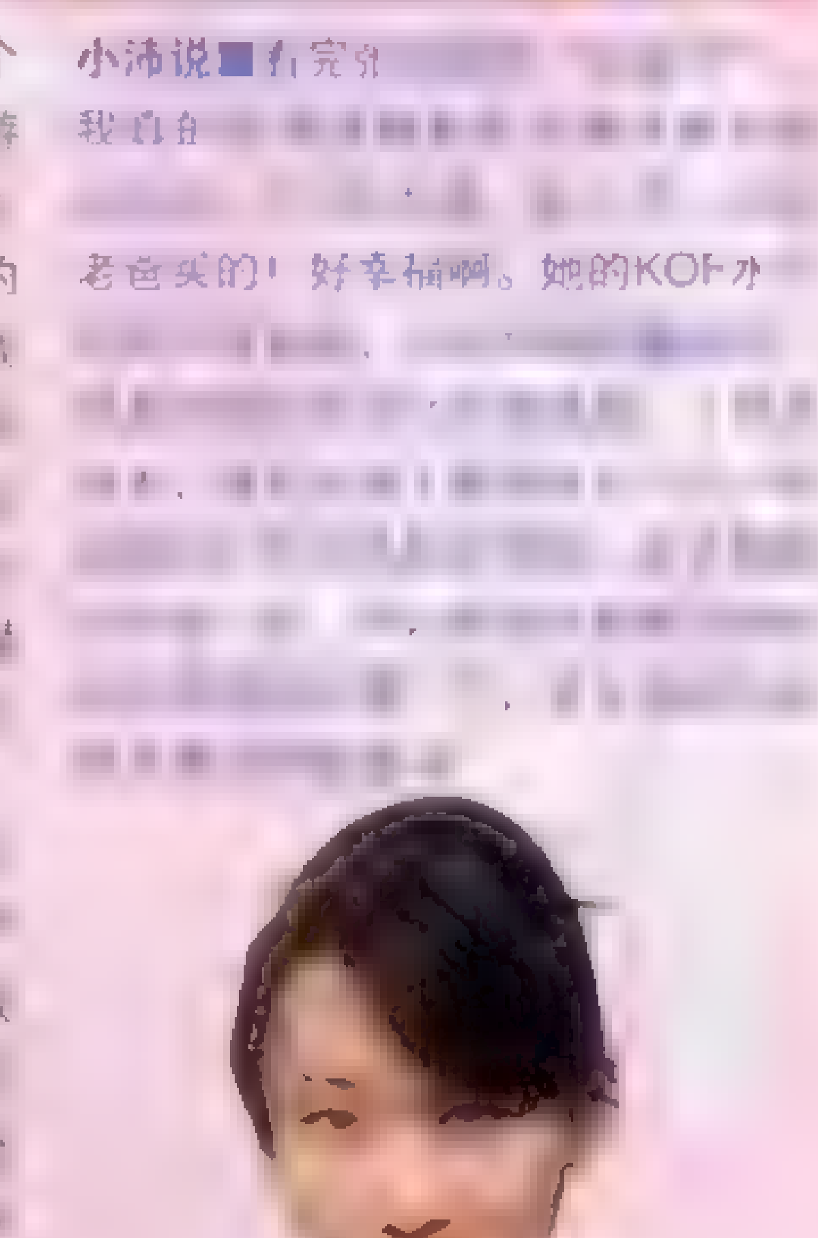
……游戏给我带来……看着我玩，……《魂斗罗》了。那时候还……有"水下8关"什么……我和爸爸费了半天劲，始终没见到"水下"的真面目。记得我当时还任性地说爸爸买的不是原版卡，呵呵，后来才知道这根本就是个谣言。现在想起那段时光我还忍不住会笑，游戏在我的童年中真……

……竟然知道……和MD，……FC。……任和MD是……时候接触了电脑，也就同样体验……16M内存，1.2G硬盘，……初中生们可能都会笑……

……花2个……而美丽，其中又有很多意想不到的……我……着就听见远处有东西跑来发……响，然后整个游戏画面剧烈……我当时害怕极了，不知道什么……结果竟然是一只大……整个屏幕的大恐龙……GAMEOVER了。……了。呵呵，当时的感觉简直……了100分还高兴。不过请大家不要误会，生活中的我可是……物保护主义者。

在我高中时，爸爸给我……

小沛说■看完……我自己……老爸买的！好幸福啊。她的KOF水……



战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路

Vol.10

在背叛是家常便饭的战国时代以死报友！

[illegible]

[illegible]而父亲则有丰后国大友宗麟的家臣大谷盛治、近江国六角[illegible]确定哪种是正确的[illegible]信长在进攻六角[illegible]在秀吉的身边。

[illegible]

[illegible]作的妻子来到八幡宫向土地求子，在神社前捧起一枚松果，由于求子[illegible]

[illegible]

本能寺之变后，大谷吉继身兼检地奉行和兵站奉行两职，与福岛正则、加藤清正等秀吉身边的七名近侍活跃在贱岳合战中。得到了秀吉的高度评价，被任命为越前五万石敦贺城城主，导致《武家事纪》等书中误称大谷吉继为贱岳七本枪之[illegible]

1587年九州征伐时，与[illegible]使士兵渡海和物资输送没有任何阻碍，圆满地完成任务。在战场表现活跃，虽然贵为监军依然奋战在最前线。出色的指挥能力让秀吉大喜过望，并感叹说："吉继可以[illegible]

[illegible]取得战功无数，但由于身患重病，吉继[illegible]吉提出了引退申请，但秀吉坚持不允，反而不断地鼓励吉继，使吉继深受感动。

战国时代可以说是充满背叛的时代，是一个父子反目、兄弟成仇都司空见惯的时代，但是大谷吉继却重情重义，到现在还流传着大谷吉继和石田三成间的小故事[illegible]而给[illegible]

流芳千古的舍身取义者！

大谷吉继

[illegible]

家纹

花押

印章

报答秀吉之恩，以身报友

在秀吉去世后，以统一天下为目标的德川家康发动了会津征伐、出兵讨伐上杉景胜[illegible]

[illegible]大战一触即发，大谷吉继数次向三成建议不要[illegible]有改变三成的决心。几次进入佐和山城商议[illegible]返回敦贺防备前田利长南下，并送信邀请[illegible]

[illegible]让利长截获自己的书信，说自己即[illegible]使前田利长军匆忙撤退，途中还遭受到丹羽军的袭击。

[illegible]

1600年8月，大谷[illegible]长重，自己亲自率兵在[illegible]为疾病吉继的皮肤溃烂，面容毁坏，不能[illegible]只能白布裹面，据说当时他的眼睛也几近失[illegible]

虽然实际兵力西军远逊于东军，但[illegible]上布阵居高临下，对东军呈压倒之势。[illegible]初年访问日本的德国军事顾问第一眼看到关原合战布阵图时，立刻说西军必胜！

为了防止小早川秀秋叛变，大谷吉继率紧挨松尾[illegible]

[illegible]秋突然叛变，率领一万五千人[illegible]所防备的吉继[illegible]政等人也回撤支援，使兵力将近十[illegible]

[illegible]大谷军发起猛攻[illegible]，但最终全线崩[illegible]

[illegible]道："人面兽心！三年内一定让他[illegible]后年纪轻轻的小早川秀秋突发暴疾而亡，而胁坂、[illegible]等人也备受家康的防备和冷遇，也许这真的是大[illegible]的报复[illegible]

重要相关人物简介及雪飞杂谈

大谷吉房 [illegible]

东殿 [illegible]

大谷治长：[illegible]

木下赖继 [illegible]

真田幸村(信繁) [illegible]

石田三成：[illegible]

■**胡言乱语、雪飞杂谈**

[illegible]

电玩产业论

软件开发商成了承包企业

如今Electronic Arts（EA）公司的大名可谓如雷贯耳，EA成了推进和发展3DO公司的母体公司，但事实上EA正像是一个巨大的游戏出版社。在EA的旗下有很多软件开发公司，开发出的软件都以“EA”这个名牌，再拿到市场上流通。

通过《创世纪》、《飞行指挥官》等游戏打出名头的美国ORIGIN公司，以及开发《主题公园》、《魔毯》的英国牛蛙(Bullfrog)公司，都是EA旗下的企业。这其中有EA控股和与EA结成“发行契约”的两种形式。

制作有趣而新颖的游戏，将游戏投放市场，原本是两种不同的工作。创业者成立了游戏开发公司，包括各种经营、宣传等职能，往往容易造成公司的负担过重。EA担当了生产、印刷、包装……等工作，使得软件开发公司能够专门从事游戏的开发工作。

商业化也是工作中非常重要的一项。开发者制作了游戏，但也许作为商品来讲完成度还比较低，也就是欠缺所谓的“大众性”（Popularity）。这个时候作为发行的一方就……、游戏设计师、制作者等进行协……，对游戏的整体平衡性进行调整，或者由……种商业考虑，从而提高游戏软件作为……的完成度。

以日本为例。发卖《勇者斗恶龙》系列的ENIX公司，和EA公司一样是向着“游戏出版社”发展的企业。任天……，……开发《星之卡比》的HAL研究所的经营……形式，把自身的业务扩展到了发行领域。

但是在著作权方面，美国却和日本有着根本不同之处。日本虽然存在软件发行商，但是很多却要包括连软件著作权都必须从软件开发商处购买，使得软件开发商越来越像……业。这也就形成消费者很难从软件中知道开发商是谁，也使得开发商的信用显得不是那么重要。

而美国的情况则有所不同。发行商只……件的复制权（贩卖权），而软件的著作权基本上都被软件的开发商保留着。其实日本不只是游戏，电视节目、出版物等都存在着同样的问题。发行方对作品的著作权有强制的廉价购买权力，这就形成了日本……产业构造上的问题。所以对旧的发……体制的改革，构筑发行……对等的关系可以说是当务之急。

软件产业的集散离合

……算是大的软件开发公司发卖的游戏软件，其实很多也不是自己公司开发的作品。而是全盘委托其他公司开发制作完成后，再打上自己公司的商标投入市场。

软件的滞销是现在整个业界面临的问……，但是一些大公司为了确保公司的正常运……常性利益，不得不想方设法提高软件……，不从软件本身的质量入手，则会导致……剩和软件粗制滥造的恶性循环。……，公司内部的很多开发计划都不一定……现商品化，相反对外部的专门从事软……公司的依存度变得越来越高。

因此，有关于开发人员待遇的人事政策也受到了影响。其实对于大规模的软件开发公司来说，其开发部门对员工采取怎样的报酬形态，以及一个软件的开发完成后采取怎样的报酬分配形式，这其中的变化一直没有停止过。基于包括待遇以及其他复杂的原因，软件开发人员时常跳槽或者自己成立公司的现象越来越明显。

结果大公司内部出现的人员流动问题，使得公司的经营方针逐渐转向于依赖其他公司。也就是通过发行其他公司制作的软件产……高经营效率。这也最终促成发行方和开发方的进一步分化。

粗制滥造带来的活力

打着“平台公开化”的次世代主机的出现，使得游戏开发方和游戏发行方的关系发生了微妙的变化。即使是从未开发过游戏软件的公司或者是刚刚成立的公司，都相继以第三方软件商的身份加入到游戏开发的行列中。

最终决定游戏软件胜负的，还是看有新的IDEA。只要有技术、才能和热情，谁都可以前来挑战。给制作者提供“实现梦想的舞台”，其实是一件令人欣慰的事情。在种种新游戏中可能会出现一两款杰作，这是不争的事实。在电影、音乐、出版、卡通漫画等其他领域，也基本上是这个规律。只是偶尔出杰作，是不可能的事情。

软件市场的多样性，虽然不可避免粗制滥造的作品，但也正因为如此，软件产业才能不断向前发展。市场是遵循着“优胜劣汰”之法则，但从流通理论角度说，目前的游戏市场中，市场原理的作用还不是非常明显。“试玩DEMO”的机会相对较少，“租赁体验版”等制度并不普及。所以很多游戏只有实际购买了之后，才能判断出作品的好坏。

……软件开发公司除了制作软……、促销、营业等工作，几……软件，却……为是开放的开发环境，所以专门从事发行工作的公司就显得非常重要。

第三讲 流通论 年青人构筑的产业

新旧并存的业界

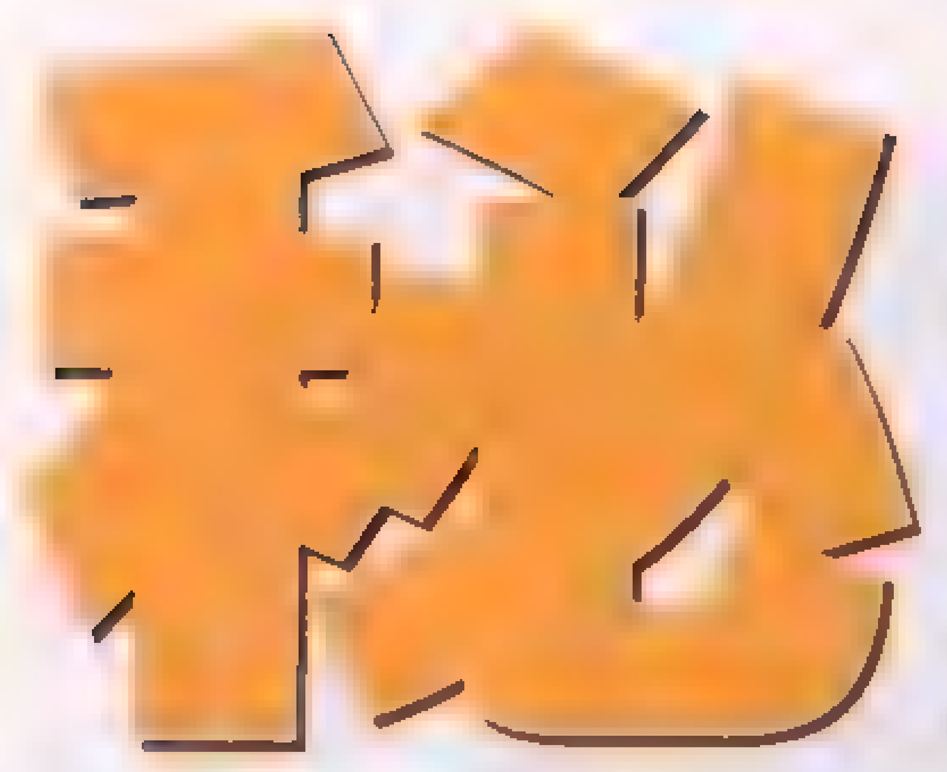
业界的多面性可能是我们不能……研究透彻的一个原因。确切地说，……“游戏产业”的这种产业，也……身就是错误……

我们应该把娱乐产业、电子软件产业、玩具产业混合而成的事物称为游戏产业。比如，SEGA、NAMCO、TAITO这些原本是由娱乐机器的操作人员构成的公司，称为“娱乐产业”更为适合。而HUDSON、SQUARE、ENIX、KOEI这些以开发电脑软件为主的公司，归在“电子软件产业”则比……。但是至于这些公司制作的游戏进入……流通渠道，应该是以玩具商为中心来……么，游戏则毫无疑问，也……分子。

在当今这种产业中，可谓是新旧并存。娱乐产业是二次大战后就出现的产业，

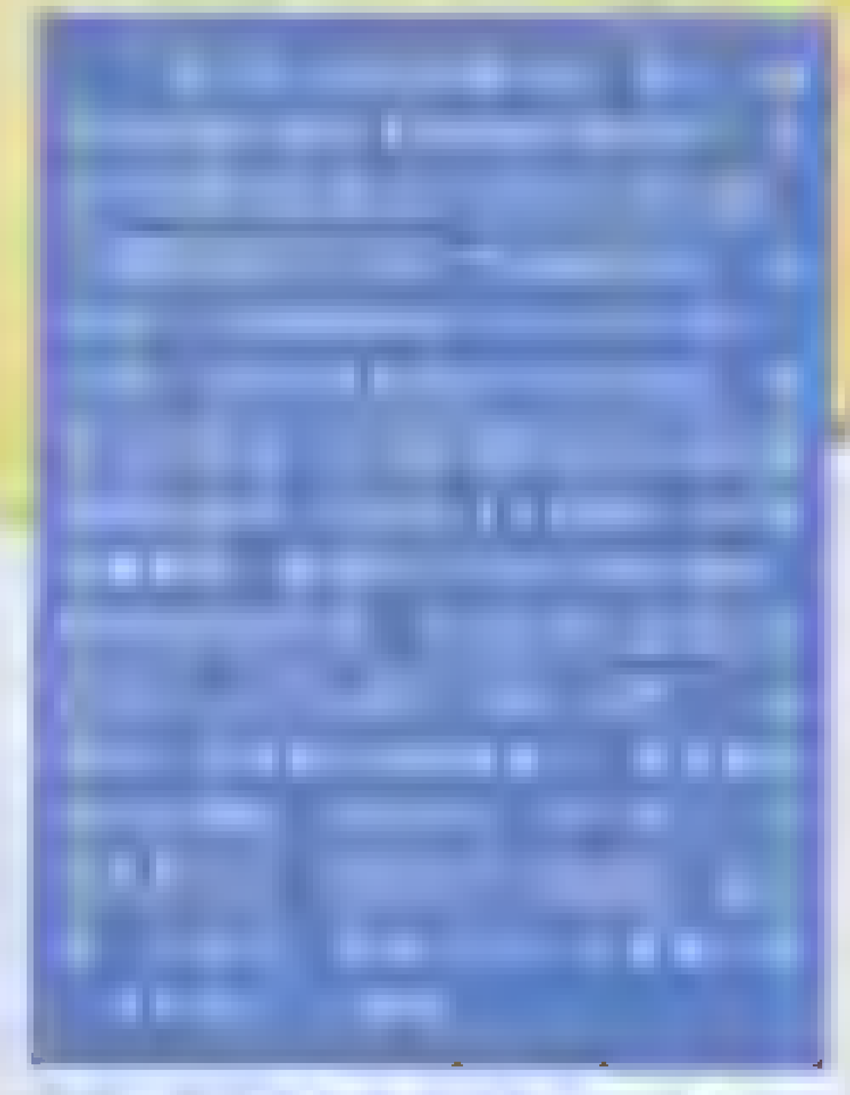
娱乐产业拉开帷幕与日本的江户町人文化

游戏产业是由年轻的软件公司和……



技天地

最近北京的天气是狂风大作，从电视中得知我国北方地区将出现沙尘暴。也许读者们拿到本期杂志的时候，天气已经风和日丽了。不过刮风的这几天在家中喝着清茶，玩着游戏的同时，还是呼吁大家：保护环境，从我做起。 责龙马



真·三国无双4帝国

本[illegible]
100%[illegible]
是希望对本系列的初[illegible]

● 武器强化的流程

1.首先选择自由模式
2.选择最难的修罗难度
3.使用手持需要强化的武器的武将
4.敌军只设置一名总大将
5.装备需要强化的武器
6.[illegible]
7.战斗开始后见到敌军总大将
8.通过攻击将敌军总大将体力减到最小
9.存盘
10.击破敌军总大将
11.胜利后武器各指数得到强化
12.不要存盘结束
13.在进入自由模式读取刚才的存档
14.在10-13之间反复进行，可以使武器不断强化。

● [illegible]CG动画补充

◆ [illegible] 使用[illegible]为君主，自己[illegible]，[illegible]中选择3人[illegible]

◆ [illegible] [illegible]为君主，在孙策、孙权、周瑜、周泰中选择3人参加战斗。

◆ [illegible] [illegible]魏势力游戏，参加了“赤壁”和“官渡”的特殊战役。自[illegible]攻击的防御战中，选择张辽、[illegible]

◆ [illegible]

◆ [illegible]

◆ [illegible]

◆ [illegible]

◆ [illegible]

教父

● 在游戏中按下暂停，输入以下指令，会有相应的效果

指令	效果
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

拉力球场2

● 游戏角色的使用条件

角色名	条件
三岛平八	用男选手打通“アーケード”模式中的PRO
凌晓雨	用女选手打通“アーケード”模式中的PRO
拉菲尔	用男选手打通“アーケード”模式中的TOP PRO
[illegible]	用女选手打通“アーケード”模式中的TOP PRO

古墓丽影·传说

● [illegible]

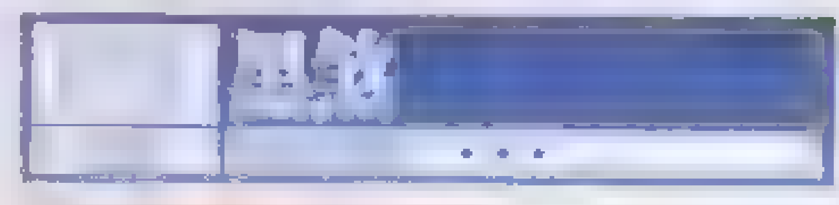
指令：[illegible]	效果：[illegible]
指令：[illegible]	效果：[illegible]
指令：[illegible]	效果：手雷无限
指令：按住L2后，按R、B、X、L、X、A	效果：弹药无限
指令：[illegible]	效果：SMG弹药无限
指令：按住L、[illegible]A、B、Y、R、X、[illegible]	效果：敌人子弹攻击无效
指令：[illegible]	效果：攻击敌人一枪致命

星球[illegible]

● 超级武器的装备密码

◆ [illegible]游戏中输入名字的地方，输入“5SQQ-STHA-ZFF[illegible]”[illegible]

◆ [illegible] F0[illegible]S [illegible] P2GT [illegible] M249[illegible]



战神之刃4

● 开启各种游戏要素的秘技

在游戏中按下BACK键[illegible]

制，输入太慢则[illegible]有提示的信息和声音

◆ [illegible] B、A、X、Y[illegible]

◆ [illegible] B、A、B、A[illegible]

◆ [illegible] B、A

◆ [illegible] Y、X、X、A

NBA LIVE 2006

● 开启各种游戏要素的密码

首先进入游戏中的CODE菜单，输入以下密码会有相应的效果

密码	效果
PSDF90PPJN	得到05-06赛季步行者[illegible]
[illegible]	[illegible]
DRI239CZ49	得到阿迪达斯A3Garnett3球鞋
JZ3CARTVY	得到S.Carter3球鞋
HGS83KP234P	得到T-Mac5白色球鞋
258SHQW95B	得到T-Mac黑色球鞋

极品飞车·最高通缉

● 开启各种游戏要素的秘技

在游戏的标题画面中输入以下指令，[illegible]

指令：[illegible]	效果：得到嘉实多涂装的FordGT赛车
指令：[illegible]	效果：免费升级
指令：[illegible]	效果：得到Porsche Cayman赛车
指令：[illegible]	效果：Burger King挑战赛出现

波斯王子·双刃剑

● [illegible]

首先在游戏开始时选择新游戏（ニューゲーム），在游戏开始地点的阳台[illegible]按×、□、△、[illegible]，然后3D版的第一[illegible]

● 在游戏中体验初代《波斯王子》

[illegible]下的顺序进行游戏，就可以在本作中体验初代《波斯王子》。如果游戏结束后进行存档，就可以在每次游戏中的“エクストラ”模式中随时体验

◆ [illegible]

◆ [illegible]

[illegible]了

车手·平行线

● 游戏中作弊模式中的[illegible]密码

游戏中按START，出现菜单，选择SETTINGS中的CHEATS，在里面输入以下密码，就可以得到各种效果

密码	效果
IRONMAN	主人公无敌
ROLLBAR	主人公驾驶的车辆无敌
CARSHOW	得到所有汽车
TOOLEDUP	免费改车或购买武器
ZOOMZOOM	有氮气加速的汽车可以无限使用氮气
GUNRANGE	得到所有武器
GUNBELT	全武器弹药无限
KEYSTONE	警车变弱

● [illegible]上的金星，可以得到[illegible]

◆ [illegible] 主人公HP上限+50

◆ [illegible] 2倍的氮气加速

◆ [illegible] 2倍的弹药容量

◆ [illegible] 改装车耐久度达到2倍

◆ [illegible] 汽车免费升级改装

古墓丽影·传说

● [illegible]

指令：按住L1后，按□、[illegible]、L2、R1、[illegible]	效果：[illegible]
指令：按住L2后，按×、[illegible]	效果：莱福枪弹药无限
指令：[illegible]R1、[illegible]	效果：手雷无限
指令：按住L2后，按R1、[illegible]	效果：弹药无限
指令：[illegible]	效果：SMG弹药无限
指令：按住L1后，按[illegible]R1、[illegible]	效果：敌人子弹攻击无效
指令：[illegible]	效果：攻击敌人一枪致命

2005年年初，SONY发售了其多媒体掌上游戏系统PSP，意图从[illegible]霸。面对这个来势凶凶的对手，任天堂推出了一款非常个性化的掌机NDS来面对PSP强大的机能。姜还是老的辣，任天堂很明智的避开了自家硬件上的不足，就像以前SONY的PS开拓的LU玩家一样，NDS的市场主要面对的是很多不玩游戏的女性和老人——当然也包括喜欢新事物和对传统游戏已经厌烦的玩家。

如今一年已经过去了，PSP和NDS两款掌机在硬件销量上可以说是各有千秋，但是在软件和口碑上[illegible]明显是任天堂先行一步，发售[illegible]年以来《动物之森》、《脑白金》、《任天狗》等游戏都是叫好又叫座，年末商战中主机和软件都纷纷呈现了缺货状态，这是发售前谁也没料到的。总体说来任天堂的胜利看似突然其实又在情理之中。[illegible]

↑前段时间NDSL在日本刚开始发售时，就有大量的玩家提早排起长队在专卖店等候购买。

越小越精彩，NDSL刷机指南

[illegible]

[illegible]

2006[illegible]NDS[illegible]NDSL[illegible]PSP[illegible]NDS需1800[illegible]2400的高价[illegible]加，国内NDSL的[illegible]DS玩家都在[illegible]

↑图2[illegible]

[illegible]NDS[illegible]GBA卡[illegible]FLASHME[illegible]NDS的BIOS[illegible]NDSL[illegible]DSL[illegible]

[illegible]PS2[illegible]2[illegible]细长螺丝刀X1、SC-SD烧录卡X1（可以用别的刷，不过笔者用的是SC-SD[illegible]3[illegible]FLASHME[illegible]有下载最新版V7才是支持完美NDSL的版本）、passme+引导卡（Z版）。

第一步先把FLASHME存入闪存卡[illegible]打开NDSL的电池[illegible]NDS[illegible]DSL[illegible]FLASHME V7[illegible]NDSL[illegible]GBA[illegible]passme+[illegible]FLASHME[illegible]X B X B[illegible]

[illegible]点，[illegible]SC SD[illegible]PASSME按住ABXY开机OK了，刷机完毕（图2[illegible]G6[illegible]INK[illegible]ABXY[illegible]

[illegible]NDSL可以[illegible]

[illegible]XBXB[illegible]SL1，结果屏幕[illegible]开机不[illegible]丝之类东西短路SL1机器就开不了，原因可能是换的保险和原来的不太[illegible]SL1[illegible]活。还有一种情况就是没开机的情况下短接SL1，维修后焊上SL1刷机[illegible]

↑NDSL推出了多种颜色版本以供选择

刷到1%无故自动断电

解决方法最好焊上那个SL1点，闪存卡上拷贝FLASHEME LITE版固件文档，这时可以完全不插PASS。插上SC CF NDS内核，开机按住abxy+select+start（自己不行就找个朋友一起按）这时候会强制进入supercard的菜单页面，但是会出现2种情况，第一种就是上屏幕可能会花屏什么都看不到，还有一种就是正常能看到东西。多试几次进入到第2种就没问题了，重新进入NDS模式选择，不用考虑直接执行FLASHME LITE的文件刷机，100%后关机现在全部正常了，亮度也可调，结论就是只要你的爱机刷FLASHME刷了百分之一也有救[illegible]

[illegible]NDSL[illegible]的原因，是因为连接SL1如果磕碰不断，会很容易导致黑屏（NDS就算磕碰，也不容易黑，只是进度条断开而已，为什么会有这个区别，目前不清楚），而只要可以做到保证连接SL1，则黑屏出现的机会很小。解决的方法可以在刷机前用铝铂纸或者柔软的铜丝塞满SL1那个孔，或者拆开机壳，焊死SL1也行，这样刷机相对保险。如果已经是黑屏了，大家可以尝试先连接好SL1，接着插入引导卡，并按"SELECT+START+A+B+X+Y"6键不放开机，如果可以重新看到刷机画面，那意味着可以再次补刷。

关键就在于要先连好SL1的情况下再开机，这样看到刷机画面的机会比较大。

其实我感觉没这么可怕，本人帮朋友刷了4、5台机器都没问题，因为没碰到过这种情况所以不太好说，看来刷NDSL这东西还得看你的RP怎么样啊如果实在感觉不保险就找个BOSS帮你刷吧，毕竟大多数玩家都不是富翁，1K多的机器刷成砖头谁也受不了，几十块钱刷坏了机器算他的。

最后祝大家玩的开心，有能力的话喜欢的游戏还是支持下正版吧，毕竟下载的东西和正版玩起来的感觉还是不一样的。

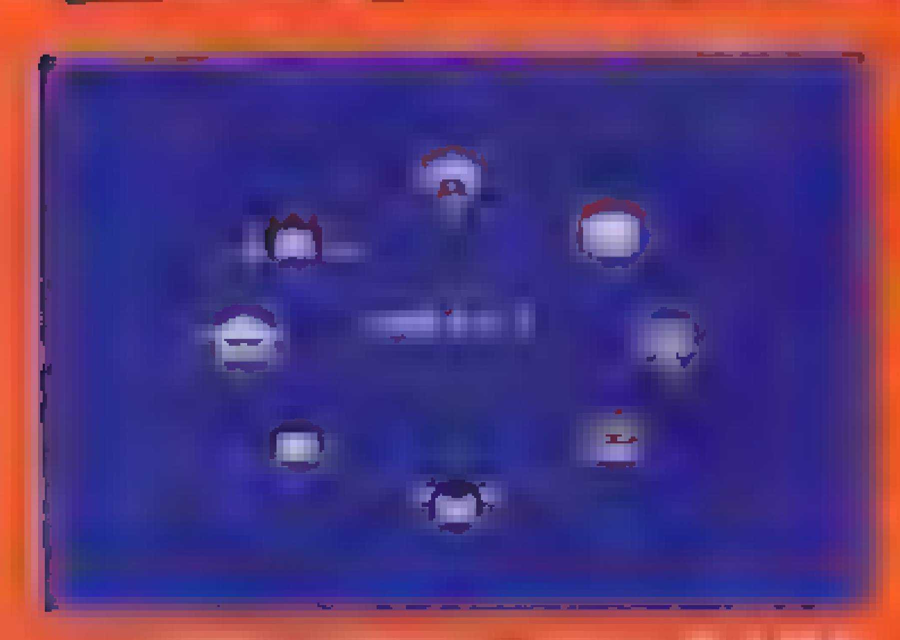
PS　本人的DC借朋友了，所以图片是在网上幺幺的天堂找的，特此致谢。

↑任天堂的掌机是真正的老少皆宜，在日本这样的场面是很常见的

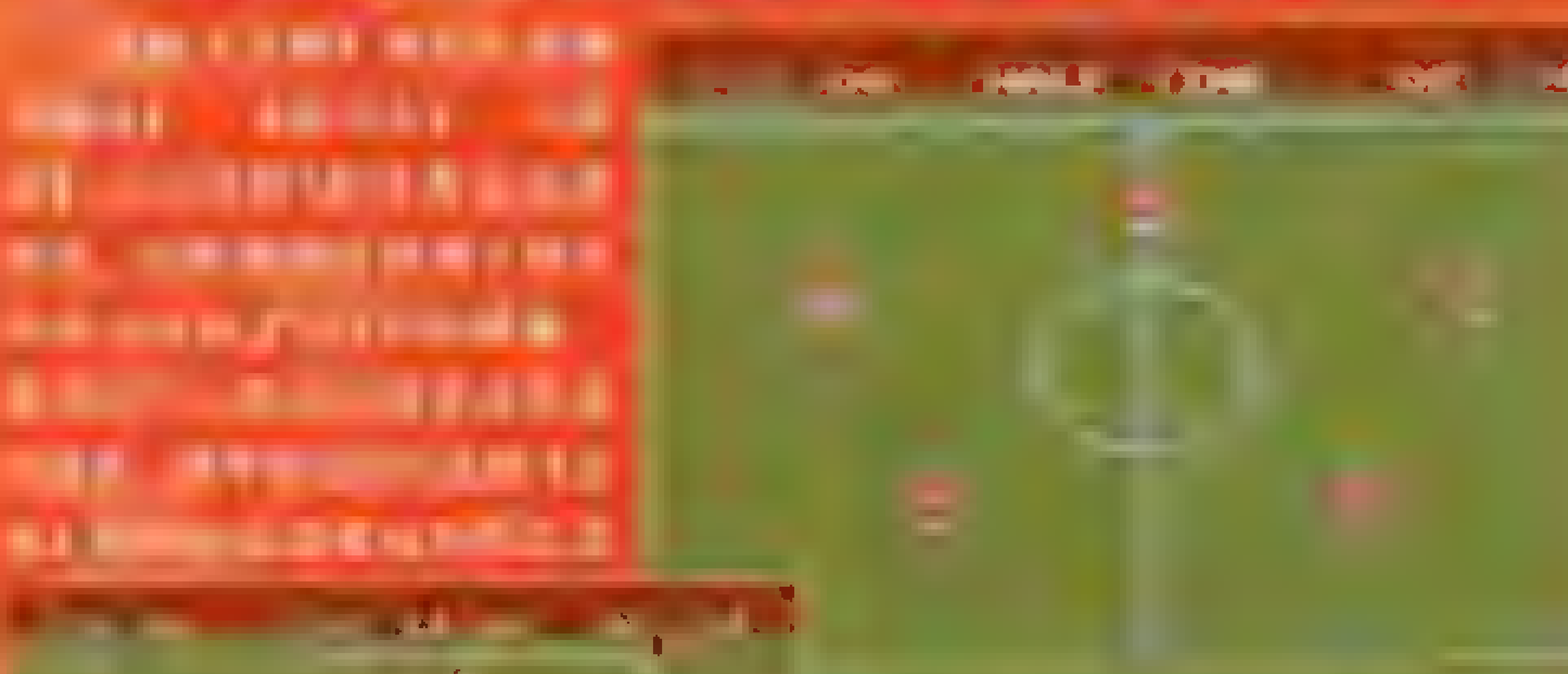
百万殿堂

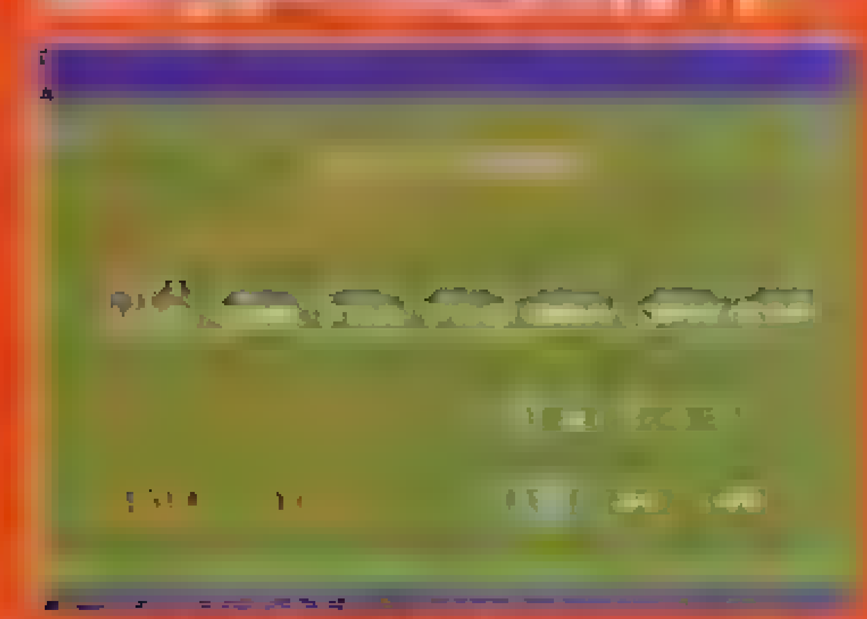
随着FC的销售势头越来越好，在FC上推出的游戏也迅速增加，所以我们“百万殿堂”回顾游戏的速度也必须相应加快了（笑）。这次我们就要介绍两款游戏，这两款游戏都是大家所非常熟悉的，一款是任天堂的另一个运动类游戏《足球》，还有一款是BANDAI的《筋肉人职业摔跤》

火爆与搞笑兼备的经典对战！在85年提前感受职业摔跤的乐趣



任天堂运动系列第4作再创佳绩 FC上首次体验足球运动快感！





SFC版魂斗罗精神

在荒废的都市中，暴风雨般的子弹正在袭来！从前的战斗只能算是序曲，在数次战胜外星人的人类面前将出现前所未有的恐怖！神秘的力量和科技能力使外星人空前强大，但是在被废墟掩盖的城市中，我们的魂斗罗英雄为了收复失地，再次发起抗击外星人之战！

[illegible]

机种	SFC	关数	[illegible]
[illegible]	8500日元	密码	[illegible]
发售公司	KONAMI	生命值系统	[illegible]
开发公司	KONAMI	剩余机会系统	[illegible]
发售日	1992年2月28日	接关系统	[illegible]
游戏人数	1~2人 [illegible]	难易度选择	[illegible]

[illegible]

西历2636年，数次败给人类的外星人重整旗鼓，准备再次向人类发动大规模全力侵略。这次无论从数量上还是科技力量上，外星人都空前的强大。在它们面前，人类的力量显得十分薄弱。但是半年以后，在已经成为废墟的都市中，出现了两名我们十分熟悉的面孔——比尔和兰斯！是的，身经百战的地球上最强的战士将向外星人发起最危险的挑战！我们大可以放心，因为我们的魂斗罗英雄已经成功地执行过数次歼灭外星人的任务，他们的战斗能力已经今非昔比！

STAGE 1 [illegible]

战斗开始，注意来自四面八方的敌人，得到炸弹后，一路狂奔来到写有"天狗堂"的建筑前，小心从窗户里跳出的敌人，和从后面跑来的人面狗。接着会被一座要塞挡住去路，要塞和《魂斗罗》一代的第一关BOSS几乎一样，注意上面的阻击兵，先破坏炮台，就可以轻松摧毁要塞。然后可以乘上一辆装甲车，攻击能力大大增加，但是来到喷火地带时，装甲车也会被破坏，所以只能继续用手中的武器与敌人战斗。过了喷火地带会遭遇敌人的一辆战车，想办法来到屏幕的最右端的安全地带，可以轻松将其击破。之后打落一架轰炸机，再冲过一片火海，屏幕会再次停止，本关的BOSS蚁象兽塔卡全冲破大楼，出现在主人公面前。腹部是其弱点，攻击弱点的同时，随时准备跳到高台上躲避BOSS的攻击，如此反复就可过关。

STAGE 2 [illegible]

本关是可以选择降落地点的，建议选择在右上方降落，并按照顺时针方向攻略是最有效率的。地图上主要是两种陷阱：地雷和崩坏的道路。踩到地雷后，并不会马上爆炸，如果能很快躲开基本上问题不大。至于崩坏的道路，就算不接触也可以过关，所以基本不用担心。本关的攻击目标主要是5个半圆形防守炮台，只有在炮台打开时对其攻击才是有效的。来自炮台的放射状攻击可以卧倒躲过，但要注意蜈蚣怪和红色士兵。本关的BOSS是一个有多个炮台的机械蜘蛛，炮台就是6只脚和1条尾巴。弱点是红色的核心，最初弱点是隐藏的，先破坏BOSS的尾部，尽可能远距离攻击，然后依次破坏6只机械脚后，再集中火力攻击弱点。

STAGE 3 [illegible]

一上来可以看到右边飞来的武器胶囊，击中后可以得到火焰枪，本关火焰枪可以大派用场，所以一定争取得到。向前走了一段，就只能靠单手悬挂式前进了。这时要注意天空袭来的几只飞行怪物，用火焰枪将它们全部消灭后，3段的变形机器出现，必须击破才可前进。只要注意它的回旋攻击，用火焰枪将其下方的弱点核心摧毁就可以通过了。然后画面强制变成纵向移动，又从下方来了一个变形机器，只有一边向上攀登，一边攻击了。将其破坏后，画面又变成横向移动，来到了能看见月亮的地方，浮游机器巢穴登场，它会放出大量的忍人，不过用火焰枪可以很容易通过。之后来到一个房间中，遭遇两个机器人兄弟，要利用左右的墙壁，爬到屋顶的安全地带，就可以摧毁它们。这时，本关的BOSS喷火大型机器人打开后面的墙壁出现，眼睛发射跟踪激光，嘴里喷火，就是它的基本攻击，此外还会放置定时炸弹。基本就是利用攀登墙壁和屋顶，采取循环攻击法就可以顺利过关。

STAGE 4 [illegible]

[illegible]乘坐空气动力摩托车，超爽无比。消灭一些同样骑摩托车的敌人和一些杂兵，战车，头顶会出现巨大的空中战舰，这便是本关的BOSS。首先破坏其两门激光炮，之后是三座炮台，要等舱门打开时攻击才有效。然后出现巨大的机械手臂，其实没必要攻击，只要一直处在画面最右端，等屏幕拉过去后，机械手臂便会自爆。再消灭一些黑色士兵和一门激光炮之后，战舰BOSS就会暂时离开，然后出现了好像《沙罗曼蛇》中的飞行器，注意躲避它的两只手臂，攻击其头部就可将其摧毁。这时我方的直升飞机登场，抓住下面的导弹就可以进行空中战斗了。敌人也派出了飞行忍者，注意躲避其飞镖攻击将忍者击退后，直升飞机便向BOSS发射了4枚导弹，利用手臂抓住导弹，可以上下移动，打破战舰BOSS的盾牌后，导弹攻击到BOSS的核心，出现大爆炸。不过一阵尘埃之后，我们的魂斗罗英雄仍然健在。

STAGE 5 [illegible]

还是一上来就选择降落地点，建议在左上方降落按照顺时针攻略是最有效率的。注意地图上的流沙和强制右方回转的旋涡流沙，在旋涡处按左方向键可以抵消强制回转。本关的敌人主要是些爬虫类怪物，几乎没有攻略上的难点。BOSS是大型秘密实验生物，弱点是中间的眼球。此BOSS会利用4个方向发出手臂进行追尾攻击，和发射火球。可以用散弹枪或其他强力武器先破坏其手臂，再对眼球攻击。但眼球受到一定的损伤之后，地面的流沙会向右流动，此时要注意调整方向，以免遭到火球攻击。可以灵活运用L键的左回转，基本上坚持一会就可以将BOSS摧毁。

STAGE 6 [illegible]

本作的最终关，横向移动画面，一路前进可以碰到以前系列中很多著名敌人：天王龙、心脏、阴兽金忍……等。击破方法和以前差不多，由于不是最终[illegible]金忍之后，画面变成纵向移动，在攀登墙壁时会出现一只机械飞龙，弱点是头部，利用上下移动，可以轻松将其搞定。到达地面后，天王鬼卡巴登场，难度比以前有所提高，但只要耐心迎战就可将其击破。在之后的爆炸中，本作的最终BOSS头脑生命体萨尔现身，BOSS的大脑周围由八个细胞组成，每个细胞又可以分裂成相同的八个细胞，不过细胞只是分别出现。将头脑生命体萨尔摧毁之后，我军的直升飞机再次出现，就在抓住下方的导弹准备离开之际，BOSS又装备了盔甲，变身之后前来追赶。注意两只机械手臂，掌握攻击时机，经过一番苦战最终将BOSS真正摧毁。然后利用直升飞机离开外星人的巢穴。

[illegible]

有很多人把《魂斗罗精神》称为系列最完美的作品，甚至也有不少[illegible]

[illegible]

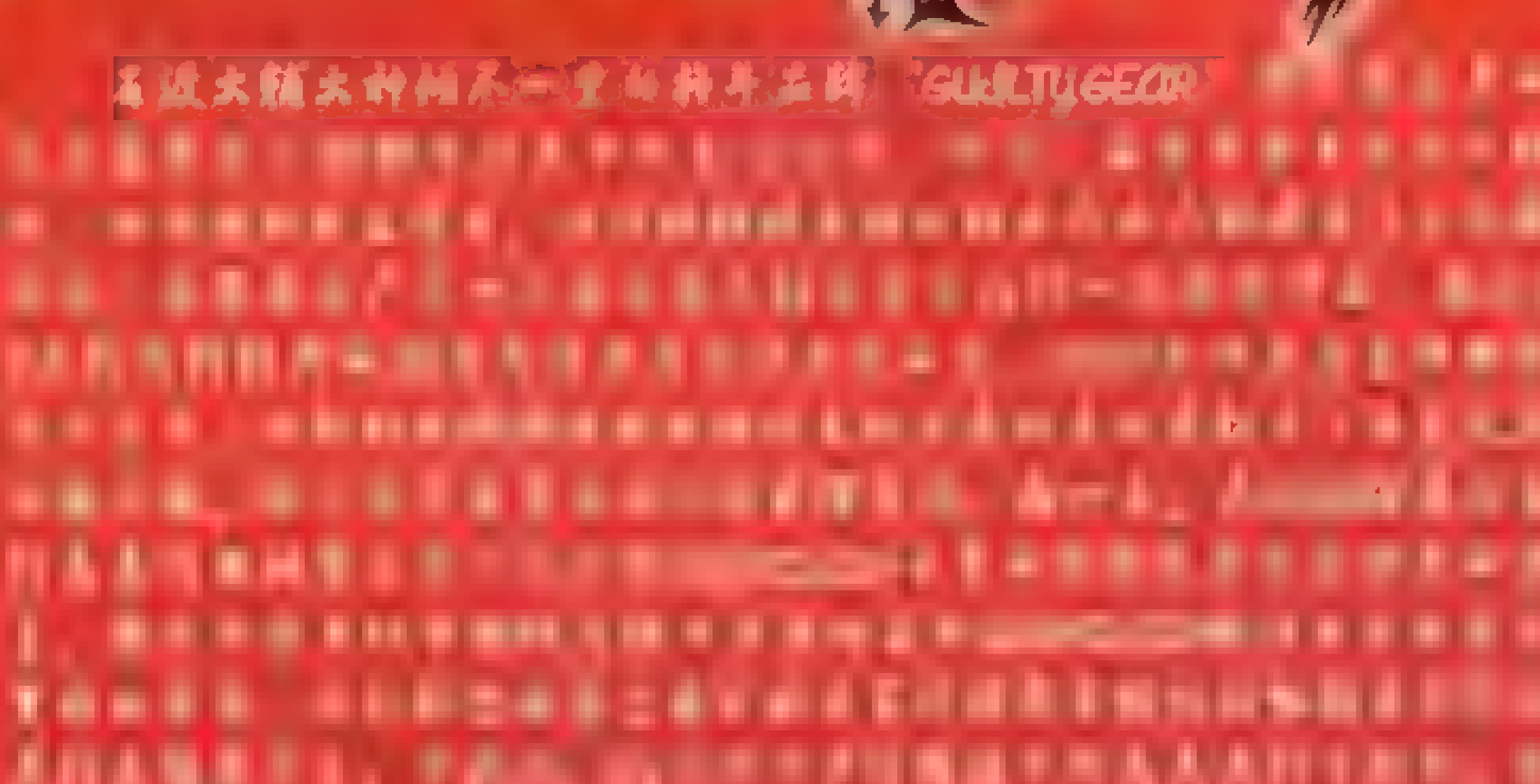
超过《超级魂斗罗》的本系列最新作，只有8位的FC显得心有余而力不足。

[illegible]

[illegible]斗罗核心》以及PS 2版《真魂斗罗》的导演。

魂斗罗传说 Vol.10

警告！外星人接近中！"魂斗罗"是指天生拥有热情的斗志，具备游击战术的最强战士。上一回给外星人沉重打击之后，迎来了西历2636年，外星侵略者这次集中了最恐怖的力量，我们的两位"魂斗罗"英雄——比尔和兰斯，再次向更强大的外星侵略者发起了反击！这将引发魂斗罗历史上最大规模的战争。 □文/龙马



[illegible]

GGXXSLASH特色系统

[illegible]传统的格斗思维方式，早日将这些新颖的格斗系统融会贯通。而当您真的了解了GGXXSLASH的全部基础系统后，会由衷的发现这样成熟的系统所能够形成的攻防变化是难以想像的多重组合。每个角色在不同的操作者手中所能表现出的风格也会大相径庭。无怪乎这款作品能够获得这样惊人的成功，它已经做到了3D格斗作品都难以表现出的操作个性。

TG 情感槽系统

[illegible]现GGXXSLASH是非常鼓励进攻的一款格斗游戏，从游戏的根本性质上来说，这也是一款绝对不可能龟守得胜的格斗作品。

TG槽阶段表现

图1蓝色■少于25%，不可FRC（关于FRC后文会有详细介绍）

图2绿色■于25%—50%之间，可以FRC

图3红色■于50%—100%之间，可以使用RC，FRC与觉醒必杀技

[illegible]

受身系统

在遭受对手打击浮空后，只要在落地状态中输入7、8、9加任意键都为受身。受身后可以进行第二次跳跃[illegible]于本作中下方角色具有最大空投权，所以受身方向被对手先读后很容易遭受第二次反击或空投。经验丰富的选手则能够在最关键的时刻选择合适的受身点与受身后的跳跃方向来摆脱逆境。

GG(GRARD GRAGE)防御槽系统

[illegible]的指数而有所区别。

[illegible]槽伤害递减的影响。

GC基础连携与跳跃GC、跳跃基础连携带系统

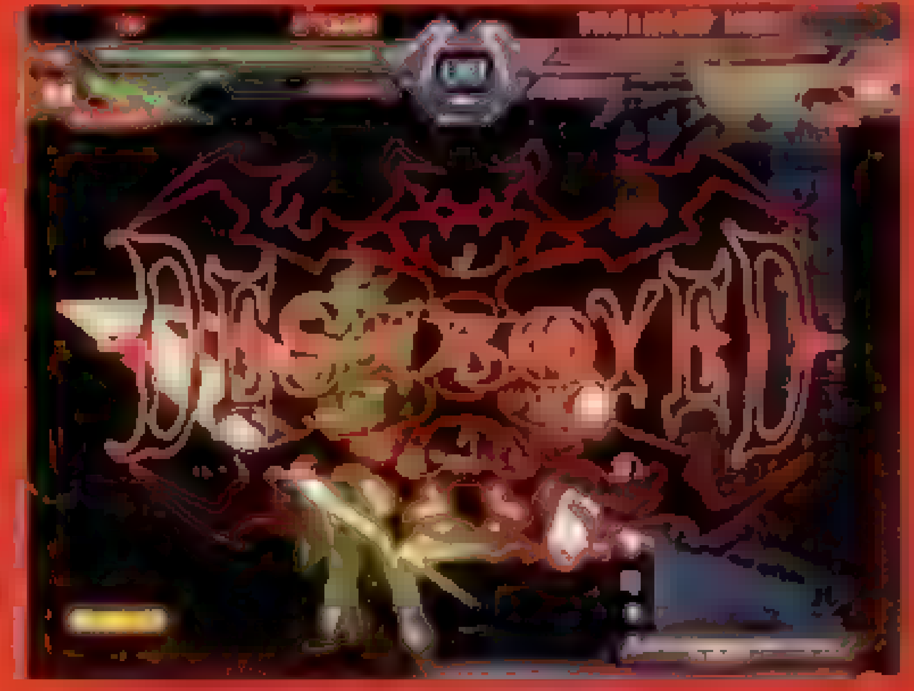
[illegible]

等等并与站立打击互通）。其中众多中间基础打击环节以及最终收尾打击都

色要进行不同的GC开发。在连续技中，GGXXSLASH也可以实现从地面GC向空

择的技巧。

一击杀系统



如果在对战中同时按下除了D之外的四个按键的话，便会进入一击杀环境

攻能量槽则在本局消失，而在下回合则

TG槽，所以在准备阶段中无法使用任何TG槽消费技巧。在准备阶段中也可以重复输入四个按键恢复到平常状态，但不会保留任何残存TG能量。

特殊移动系统

在GGXXSLASH中，特殊移动技巧基本上包括了地面DASH（66）、与疾退

段，空中DASH开始硬直很小，结束并没有硬直，而空中后退并没有无敌时间，但

疾后退中都起到了决定性的作用，一定要熟练掌握。

RC(ROMACE CANCEL)与FRC (FORCE ROMANCE CANCEL)系统

RC和FRC可以说是GGXXSLASH最有突破性的技巧设定之一，因为这个系统

FRC之后的连携众多，也是每个角色都比较攻克的连携基本功之一。

特殊跳跃系统

跃中再输入7、8、9都可以实现两段跳跃（CHIPP可以实现三段跳跃，属于角

取消JC（JUMP CANCEL）也是利用特殊跳跃抵消形成的特色连携。输入方式为在基础连携的特定通常技中，打击瞬

DUST攻击，扫倒攻击与空中D攻击

则会直飞起敌人一同上升。

由于此时可以无限JC，所以可以形成一些特别的DUST连携。而在地面状态

一般都有抵消技巧的性能，空中输入的D键则为空中D攻击，属性各个角色不同，通常有基本空中攻击不同的打击特性。

Burst攻击系统

在体力槽下面我们很容易发现“BURST”显示槽，如果当槽积攒满后按D+任意键位则可以发动BURST攻击，且BURST能量可以代入下一回合。对于这个系统的发动有两种不同的方式，分别为蓝BURST发动与金BURST发动，相同点是都可以实现发动时浑身无敌，并摆脱受创硬直，可以在受

创下硬直存在时发动的，消耗全部BURST槽，启动时存在无敌状态，但却在下落

由于蓝BURST下落完全为受创判定所致，而在普通状态下发动的BURST攻击为金BURST，消耗2/3的BURST槽，命中对手时己方TG槽全满，且上升下落全部为无敌判定，但可以遭受空投

前输入BURST拦截对手固定轨迹技巧

变数，而被压制方就算是被无限压制都有反击得手逆转获胜的可能，可谓神来一笔。

绝对防御(FAULTLESS DEFENCE)FC系统

在防御状态中，比如4或1方向持续输入时（包含空中防御）同时输入两个打击键则可以实现绝对防御，而FD的综合特性比较复杂，首先，其耗费TG值，其次，其发动时不会被对手的必杀技耗损体力，但防御对手攻击

打击瞬间间断输入会相对节省TG槽的耗费。

直防系统

对手攻击本体瞬间，最速输入防御为直防，此时本体身上会闪现白光说明直防成功，在直防状态中所产生的防御硬直要大大小于普通防御，更有利与被动方摆脱不利局面，但输入难度非常大，为高级者经常采用的防御方式。

防御反击系统

在TG槽高过50%的前提下，在防御对手打击的瞬间输入前加任意两个键位则可形成防御反击技，且耗费50%TG，这个技巧如果成功可以打破对手的持续进攻，特定角色的防御反击非常大，得手后甚至可以进行追打。此技巧也并非没有受创硬直，如果对手防御后通常也会被最速打击确定。

伤害修正系统

很多朋友对于GGXXSLASH中的连续技的威力质疑，感觉除了对防御GG槽的作用之外不应该只有这么少的杀伤，实际上，为了避免一些通用性连携威力过高，破坏游戏的平衡性，作品设定了一些技巧系统

续技威力乘伤害修正才是真正的连携伤害。

热门角色分析(1)

由于篇幅有限，笔者只能将多数角色的风格和基础操作立回与基础连携进行交代，希望能够给玩家朋友们起到启蒙与举一反三的作用，而本次先介绍8名使用率较高的角色，对其他角色感兴趣的玩家请持续关注下期的格斗天书。

基础攻击性能分析

近S■攻击发生速度较快，多为连段发起使用。
远S■最为主力的中距离牵制技巧，攻击判定距离与发动速度都非常出色，可236P取消。
HS■多段打击技，可以直接代入连段，也可近距离固化对手。
P■发动速度最快的近距离打击技，断打截击或反击[illegible]

K■有一定对空与对前打击效果的强硬技，如果COUNTER对手可以使用反弹连段。
2S■对空判定效果非常明显，地面如果命中可以引发褔晃。
2HS■本作中对前判定异常强大的技巧，可用P取消持续使用，抵消其他必杀技使用效果明显。
2P■最主力牵制技巧，在近距离持续固化对手所最常用技。
2K■极为霸道的技巧，作为FA压制起身的最主力技巧而存在，多段效果非常明显，且可以抵消众多技巧进行多择。
2D■距离很远，且可以跳取消技巧取消，大多出现在地面连携的收尾。
6HS■发动速度非常缓慢但威力强劲的中段技，并可以进行技巧抵消。
6P■上半身无敌的对空技,发动速度有限但范围优秀。
空中P■空中发动速度迅速的技，并可以形成空中基础连携的起手。
空中K■对下判定优秀的技巧，并可以配合空中2KFD抵消形成高级中段技。
空中S■对下中远距离牵制效果不错，大多也在空中连携中使用。
空中HS■攻击判定距离极远，但攻击范围很有限的技，远距离牵制对手不能擅自跳跃的主要技巧。
空中2K■可以与其他空中技巧相配合抵消，固化效果比较明显，如对手防御点过高可以使用空中236S来抵消。
空中D■对下判定极为优秀的技巧，高空下落使用推荐，命中对手可引发褔晃。

必杀技性能分析

236P■随机扔出各种道具，也是FAUST进行后续进攻的基础，应当按照不同的道具属性安排不同的牵制进攻战术。
236S■奥義与连段中实现后续连携的基础技，之后撞刀后的变化分别为：P：伸头打击；K：地面花；S：扔东西；HS：飞爽（236S命中后大众后续）；跳：移动：426K—4(—236P*3)—远距离骚扰技，多在基础技抵消后使用，特别是2HS更为普通。

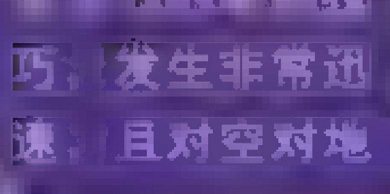
空中236P■炸弹攻击，空中对地面牵制技巧，扔之后通常要发动HS防空后落地组织压制。
空中236HS■空中飞爽。
214P/S/HS■怪异的移动攻击，开门的都可RC，FRC。
214HS■主力近距离防御不能技，注意并不是背投，多在2K后与近身变择中使用。
【觉醒必杀技】
236236P■扔出众多道具，在局势不明朗的时候发动可以依靠多道具获得主动的局势。
236236S■下段突刺，可反击使用与连携使用，命中后确定投镜，可造成恶魔杀伤（3）或天使本体浮空（1），技巧可FRC。

基础连携介绍

基础DUST连携■D（持续拉上）—JHS—JHS—JK—JP—JK—JK—JS—JHS。
基础连携■2P—2S—2D—236P（主力地面牵制连携）。
起手代入S—HS（或2S—2HS）—236S—HS。
起手代入S—HS（或2S—2HS）—236S（RC）—DASH—K—JK—JK—P（或S）—HS。
起手代入S—HS（或2S—2HS）—236S（RC）—DASH—K—2S—JK—P（或S）—HS。

基础攻击性能分析

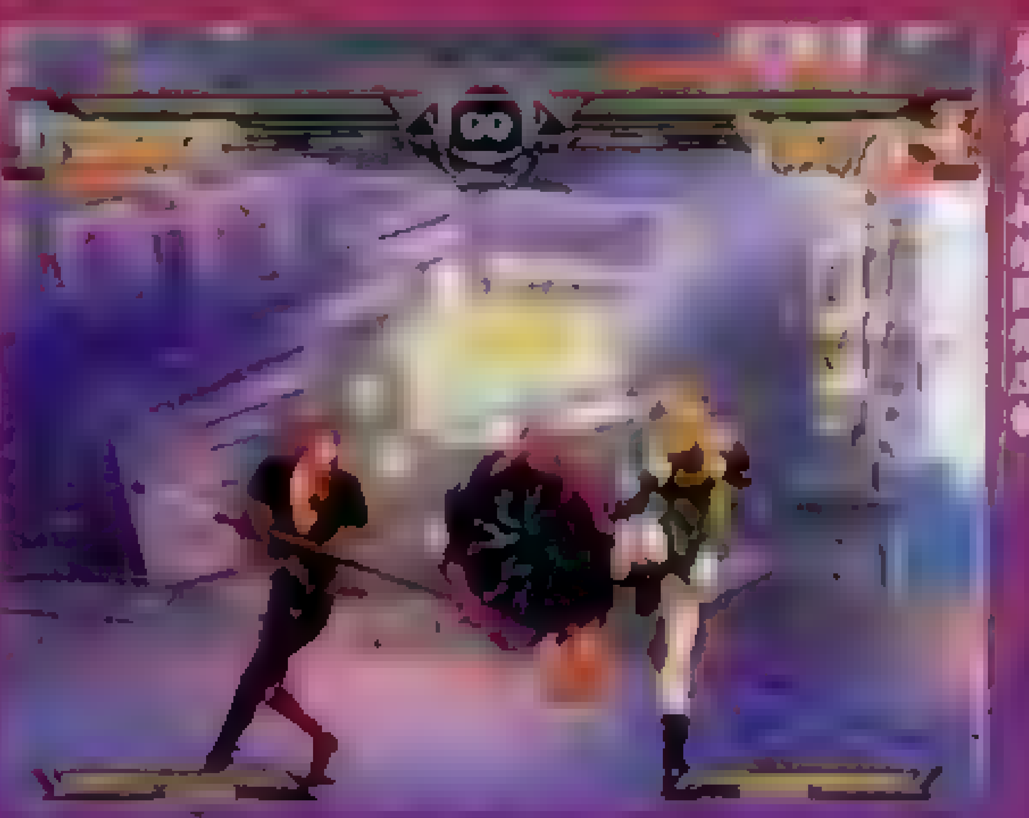
P■与其他角色立P作用重要相比，VENOM的立P则只一般在球阵中使用。
K■由于硬直较大,所以使用率不高，但地面牵制时有时也应使用。
近S■发生非常迅速且为3段的超主力技巧,3段后对手浮空,可以进行连携追打。
远S■最关键的中远距离牵制技，性能非常优秀。
HS■单段威力非常惊人的技巧，不可抵消2D,一般在连携或半断空中使用。
6P■极强的对空技,发生快,打点高,距离远,6P如果一旦成功后便可以[illegible]巧，发生非常迅速，且对空对地



性能优秀，能够强制对手不敢起跳,绝对的主力技。
2P■一般只在球阵中使用的技巧。
2K■发生虽然迅速，但修正非常打的下段起始技。
2S■近距离最为强力的牵制技，发生速度非常快，并经常在高级连段中使用。
2HS■一般只应用于先读防空的技巧。
2D■发生速度在全角色中几乎最快的2D技，并可以形成2HIT打击。
JP■可以用于断空与空中球阵发动。
JK■一般只在发动球阵中使用的技巧。
JS■可打逆向，对地效果明显的空中攻击。
JHS■超级强力的对下判定让其成为本角色最关键的对下压制技巧。
JD■很少用的基础技巧，不过对上判定还是比较明显的。

必杀技分析

J236S■超主力中段起始技，落地连携的基础。
J236HS■也为主力中段技，连段用。
4蓄力6S(4种等级变化)■中远距离牵制技巧，可压起身，可FRC。
4蓄力6HS(4种等级变化)■远距离牵制或连段专用技，可FRC。
2蓄力8S■超级主力发动压制技，可形成特定连段。
2蓄力8HS■牵制与截击并重的技巧。
623S■连段专用技巧，单独发动破绽极大。
623HS■连段专用技巧，具追踪效果。
623K■移动技，可以移动到己方第一颗球生成位置。
214P/K/S/HS(空中也可发动)■球生成，为VENOM的灵魂技，各种打击发动配合都与此技发动的位置有关。
421P/K/S/HS■打击发动并球生成，打击压制或连段使用，更加能为后面的球压制打好基础。
【觉醒必杀技】
J236236HS■爆血技巧，不过实用度很低。
2141236S■最强主力压制技，也是本作中最为恐怖的空中道具之一，发动7—15无敌，在对手倒下后压制发动或己方不利时44发动都可以起到强力压制或转守为攻的效果。



基础连携介绍

基础DUST连携■DUST（持续拉上）—HJ—JHS*2—JS—JP—JS—JP—JS—JP—JS—JK—JS—JD。
基础背投后连携■投—立S(1~2HITS)—J236HS—球生成。
基础连携■对手站姿:2K—2D—球生成。
2K—2S—2D—球生成。
2K—立S—2S—2D—球生成。
2K—立S—6P—立S—6P—2D—球生成。

基础攻击性能分析

P■打点很高，距离在全角色中也属于超短距离，性能一般，但可以和2P组合使用，迷惑效果比较强。
K■发生非常迅速的下段技巧，攻击修正90%，但由于对手防御后己方有利，所以是纱梦展开地面战的最主力技巧之一。
近S■攻击判定时间极长，是连续技起始的基础，也是46成功格挡对手攻击之后最为常用的反击起始技。
远S■攻击距离与判定持续时间都非常优秀的技巧，纱梦最主力的牵制技，并可以利用DASH后惯性输入S，加长判定距离。
HS■具有3HITS的连锁攻击能力，命中对手后强制对手进入蹲防御状态，除了在连携中经常需要运用之外，还可以让防御中的对手持续消耗GG槽，在这样的连携之后对手一旦受创则会造成绝大的爆血伤害。
D■这里要特别说一下纱梦的D，她的D与其他角色的D不同，经常能够代入压制连携中使用，并没有任何被确定之忧，命中率相当的高，并可以作为纱梦的主力破防技而使用。
2P■不但发生速度惊人，并能够在对手防御后造成4F有利，可在持续压制时使用，也可在被压时发动反击。
2K■非常强劲的下段攻击，但可惜攻击修正比较大，且由于纱梦的站立K下段性能优秀，2K基本上只在持续对牵制时使用。
2S■对横向攻击判定明显的基础攻击，攻击修正80%，并且在COUNTER后能够让对手形成摇晃，为纱梦最主力地面牵制技巧。
2HS■主要在连续技中使用的技巧，单发判定极大但[illegible]

2D■技巧发动速度极快，中距离牵制最主要的下段技巧，后面还可以直接抵消技巧压制，而2DFRC更可以进行骗投，效果非常明显。
6P■绝对主力的对空技巧，但动作硬直非常大，需要准确判断对手在空中压制状态中发动才可。
6K■集中对手可以强制站立，单发破绽非常大，但如果令对手强制站立后又可以给纱梦提供了继续低空DASH压制的机会，所以应在对战中看准时机使用。
6HS■判定虽然非常强，属于强制的牵制技巧，并可以后续强力连携，但近距离单发命中或防御都为有被确定，所以一旦超近距离被对手防御一定要最速RC。
JP■攻击距离短但是判定发生很快，一般用在低空DASH后。
JK■横方向判定较强，主要做空对空牵制，并可以[illegible]存在。

JS■最强对空跳跃攻击，并在空中中极限连携中使用。
JHS■攻击判定持续时间非常长，是纱梦空中断空最为常用的技巧，并由于攻击判定范围很广可以很容易形成逆向攻击，并在低空DASH中也经常起到连携作用。
JD■2HIT，主要用于低空DASH连携和连续技中的技巧。

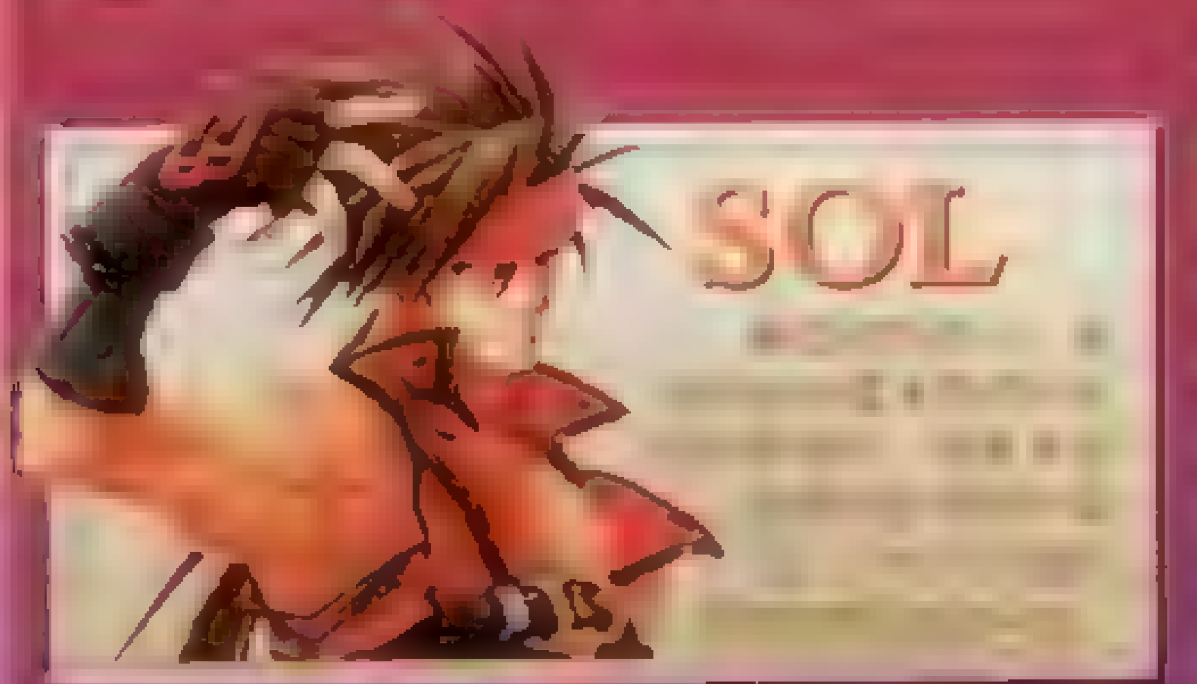
必杀技分析

22K/22S/22HS■强化分别对应的必杀技，分别为强化龙刃、强化逆鳞、强化樱闹，技巧强化后攻击能力与压制能力大增，应当在攻击空当积极发动强化。
空中2K■空中对下攻击，可形成RC连段。
236S■发动时8—23F下段无敌突进技，之后再按四个不同按键会产生四种不同派生技。

236S+P■移动技，上半身无敌，能更快速地接近对手发挥纱梦的优势。
236S+K■下段攻击，击中后对手摇晃状态，且可以抵消龙刃。
236S+S■判定超级强劲的超主力迸发技，被防御之后无不利，且可以RC，COUNTER后连接的连续技可以形成爆血连段。
236S+HS■性能逆向打击的迸发技，且削减值非常高。
46■格挡技，可以格挡对手的中上段招数，之后可以用FD或技巧发动抵消硬直，这个典型的防反技巧当然也可以连续发动，形成连续破斧。
236K■攻击力非常大的技巧，可RC，多用于连携中或直接打击大破绽出现的对手。
214K■中段打击，可RC，发动时有无敌判定时间，空中使用或低空DASH后使用效果也非常不错，命中之后形成的连携也是纱梦杀伤的主要途径之一。
623K■有无敌时间，并可RC，可作为对空技使用，并可以在低空DASH中发动为奇袭。
注■236K、214K与623K这三个技巧可互相抵消，并一共可抵消两次，但不能相同招数进行抵消，并称为龙刃三式。
【觉醒必杀技】
632146S■无敌时间很长的超必杀。
632146HS■有着极长无敌时间的超必杀，可以起身择杀使用，并且对手防御纱梦6F有利，所以可以在进攻中大胆使用。
236236HS■双HIT超强打击，第二HIT可浮空，且第二HIT有150%攻击修正，所以第一段命中后的RC连段也会修正为150%威力，爆血能力十分可怕。

基础连携介绍

基础DUST连携■DUST（持续拉上）—JHS—JD—JS—JHS—JD—JHS—JD。
基础连携■S—S—2HS—刃三式。
　　近S—6P—近S—6P—2D。
　　K—2S—K—2D。
浮空基础连携（包括投FRC之后）■K—远S—JD—刃三式。



基础攻击性能分析

P■近距离发动速度很快的近战牵制性技，实用率并不高，但可以在浮空DASH骗投中发挥作用。
K■超级主力技巧，无论是DASH或近距离发动都可以很好的截击敌跳的对手，并是SOL众多连段中的构成主体。
近S■强力打击，大多也在连携中进行输入，在牵制中也可以与远2S配合抵消输入，固化效果非常好。
远S■攻击范围与发动时间都非常优秀的牵制技，截击效果也很好。
HS■中远距离牵制的最主力技巧，与S与2S抵消输入效果也非常优秀，可以抵消236P进行持续压制。
2P■实用性不高的基础打击。
2K■性能绝好的近距离缠斗技巧，通常与2D组合成为连携输入。
2HS■对空判定非常优秀，并在浮空连携中经常扮演浮空打点的作用，经常与站立K组合成为截击连携。
2D■性能优秀的扫腿技，可以组成各种暗哼实用连携。
6P■与其他角色不同，SOL的6P通常代入版边连段时使用，能够形成反弹连携。
6HS■对前判定超凌，并有很大对空范围的技巧，通常与抵消236P相结合就能让一般选手头痛。
JP■发动速度超快，可以空中持续与对手僵化输出，多数相杀之后必然还是SOL占据主动位置。
JK■截击与空中连段的常用技巧。
JS■对下压制能力与断空能力都非常出众，并经常在空中连携中使用。
JHS■对下判定超级恐怖的技巧，是SOL低空压制的基础。
JD■虽然没有了D-LOOP，但在截击与连携中JD的作用仍然非常显著。

必杀技性能分析

236P■最主力牵制道具，并可以FRC，之后的多择是SOL破防压制的基础之一。
214P■为236P的伪技。
623S OR HS—214K■SOL的升龙，而DASH升龙对手更难反击，本技可RC。
214S■地面冲击技巧，命中后可RC代入连段。
236K与空中236K■低空K系突击，可以与其他基础技巧配合为地面连携。
236K将续■可以将对手击打成浮空状态的强力技巧，命中后可代入连段。

214K■反弹三角[illegible]击。
623K■指令投，命中后可直接代入浮空连携。
41236HS■小突进打击，且不可由其他技代入抵消，版边命中可形成反弹连携。
空中236HS■空中截击或空中连携专用技巧。
【觉醒必杀技】
632146HS■强力向前判定打击，无敌判定时间比较长，且命中后可代入版边连携。
214214S■进入暴走状态，攻击力与技巧判定暴增，但能力消失时会进入并防状态。

基础连携介绍

基础DUST连携■DUST（持续拉上）—JD—JD—JS—JK—JS—JK—JS—JD—236HS。
基础连携■2K—2D—236K。
　　2K—2D—236K—RC—JD—623HS—214K。
版边基础连携■K—6P反弹K—2HS—JK—JD—JK—JD—623HS。
指令投后基础连携■623K—JS—JS—JD—236HS。

基础攻击性能分析

P■发动速度非常快，可后续K或S进行基础连携输入，但真正的作用在于压制对手后，单P之后的连携输入或直接背投的变择，可以说对手一旦防御站P后，处境是非常被动的。

6P■除了在关键时刻小骚扰之外没有太大用处的打击技，但发动速度还是非常快的。

K■最主要的近身下段连携起始技巧，在对手倒下后进行起身时有着非常好的持续判定时间。

2K■距离比K更远的技巧，使用方法基本上与K相同，可以结合S或D形成简易连携，多用于隔一个身位的起身压制。

近S■一般在连段中输出使用的强判定技巧。

2S■判定范围与距离都非常优秀的技巧，一般在中距离起到牵制对手的作用，地面命中可引发对手摇晃，通常跟进2D扫倒后再进行起身压制。

远S■为PO最为主力的中距离牵制技巧，不但范围广阔更有优秀的对空性能，并可JC，对空截击后应攻择623HS追打或持续跟进压制。

HS■攻击距离非常远的牵制技，除了在大威力连携中使用之外，大多发动在远距离牵制，并可以抵消使地为跟进打好基础。

2HS■强力的对空技巧，击中对手后多可形成直接对空连携，也可以与S或6K等组合成为连携使用。

6K■非常强的中段技，之后能够形成的中段连携虽然修正很大，但威力仍然不俗。

2D■距离超远的牵制技巧，是PO最主力的下段强袭技，并可以与其他技巧组合成为地面连携的收尾。

JP■非常适合断空使用的技巧，可持续输入。

JK■使用效果不大的技巧。

JS■对下判定优秀的基础技，压制时应经常使用。

JHS■空中最主力技，由于全身都为攻击判定，逆向打击效果与压制力都非常了得。

JD■空中主力技，对下判定优秀，且防御后己方优势，经常在版中空斗中发动。

6P■超级对空技巧，上半身无敌判定明显，并可以跳取消追打。

6HS■突击主力技，威力十足，打击摇晃状态的对手或突击随意44的对手都效果不错。

必杀技性能分析

236P■地面突进技，对下压制判定不错，可FRC。

214P■向后突压，同样对下判定不错，也可FRC，被压制时可适当考虑使用。

236S■地面防御不能，可抵消后输入，让敌人倒地后便有机会进入PO的近距离优势范围。

63214HS■拥有格挡效果的强打技巧，使用率虽然不高，但可以在对手强压时考虑输入。

623HS—63214HS■PO最强对空技，通常在抵消技巧后先读输入。

632146P■最主力指令投，威力与判定范围都极为优秀。

4蓄力6HS[illegible]■格挡突进技，击中对手后可以进行FRC连携，如P抵消后可作为主力推进技巧以弥补PO没有DASH的不足。

【觉醒必杀技】

632146HS—4123641236P■无敌判定极长的超杀，对于抗压制有着惊人的能力，不过判定距离基本体较近，并且只命中一段则会引发对手摇晃，可以进行追打。

236236S■对空能力极为强悍的超杀，除了在先读对空中使用之外，则还可以在S—2HS后进行抵消输入。

基础连携介绍

基础DUST连携■DUST（持续拉上）—JHS—JHS—JAXN—D。

基础连携■K（2K）—S—S—2D。

4蓄力6HS命中同时FRC或RC—S—623HS—63214HS

6K—2HS—623HS—63214HS。

基础版边连携■指令投成功后—S—623HS—63214HS。

指令投成功后—S—2HS—236236S。

基础攻击性能分析

P■发动虽然迅速，但实际用处并不大，同样多用与固化对手与择空骗投中。

K■发动迅速但由于6K的性能优秀所以只多在连携中出现。

近S■发生速度非常快且可以和2S与HS配合输出的性能牵制技，地面连携中也经常应用。

远S■优秀的牵[illegible]

HS■一般在S系起手连携中出现，命中抵消236K的情况非常普遍。

6P■可用来防空，也由于发生攻击持续时间优秀可以用于起身压杀中，与低空6239S可以组成3HIT连携，RC后连段威力不错。

6K■对前判定非常优秀的突前技，且COUNTER命中对手后可引发摇晃状态，是绝对的中距离突前主力技巧。

6HS■威力非常惊人前端砍击，除了截击使用之外一般在连携中应用。

2P■最常见的地面连携起手技，发生速度保证了其命中率，但有80%的攻击力修正。

2K■同样可以作为连携起手输入，但修正更大，为70%，也多在地面连携中出现。

2S■距离非常远的优秀牵制技，并在对手下蹲命中的状态下可以抵消236K进行连携输入。

2HS■判定非常强，可以地面固化对手使用，也可以在地面COUNTER后造成对手浮空，中距离对空截击效果也比较明显。

2D■发生速度非常快，并可以进行半对空与压制连携中使用。

JP■发生速度优秀，并可以持续输入压制地面的敌人。

JK■命中地面敌人可造成浮空，不过这样的机会实在太少了，多为空中连携中使用。

JS■最为主要的断空技，范围和发动时间都很优秀，并可以直接抵消空中D形成威力连携。

JHS■对下攻击判定超级优秀，经常抵消高跳输入压制能力显著，并可以进行空中236K抵消，为本角色对下压制最主力技巧。

JD■超级空中连携必用之技巧，梅喧的铁炮D连携极端爆血，可以说是本作最有特色的版边连携，喜欢此角色的玩家必然要花大气力练习。

必杀技性能分析

空中623S■梅喧主力空中连携收尾技，如进化成为低空623S便成为梅喧最为主力的中段择技巧，命中之后的RC连段极为暗眸爆血。

防御中412P■具有1—5F的反击技。

防御中412S■同样为反击技，地面技巧反击的主力技之一，可FRC。

防御中412K■反击跟进技巧，1~5F无敌，可FRC。

63214K■主力移动技，可以在抵消后移动变择使用，上段有防御硬体，下段则空虚。

236K■核心牵制与打击技巧，可FRC，经常采用74后撤使用与低空DASH压制是必须要掌握的高级技巧。

41236HS—S■远距离牵制技巧，第一段防御后稍些许有利。

【觉醒必杀技】

236236S■无敌时间与威力都上乘的超杀，不但可以防御反击时使用，主力进攻时代入连携也未尝不可。

防御中463214 PORK ORS—PORK ORS ORHS ORD■实用性能极端有限的防反超杀，笔者不推荐使用。

基础连携介绍

基础DUST连携■DUST（持续拉上）—JHS—JK—JS—JHS—623S OR 空中236K。

基础连携■P—2K—S—2D—236K。

基础版边连携■P—2K—S—2D—236K FRC（依靠量也可不FRC）—JS—JD。

基础攻击性能分析

D■由于立回属于中远距离所以使用率很低。
6P■发生迅速并伴随14F的上半身无敌时间，对空效果不错。
2P■速度非常快的下段技，攻击距离也比较远，牵制效果优秀。
K■近距离DIZZY的超级依赖技，并可以形成地面连携的起手。
2K■发生速度非常快，并通常为地面连携的起手，虽然威力修正较大，但还是地面连携的最主力创造手段。
S■连携常用技巧，近距离发生速度很快。
远S■代表了DIZZY的打击特色，可以用做中距离压制也可以截击低空压制的敌人。但由于特殊的打击范围所以面对矮小敌人时则容易挥空，要小心使用。命中后可直接抵消236HS
2S■绝对的对空主力技巧，并可以直接代入空中连携，总体威力很高，但攻击判定时间非常短，判定发生位置也非常苛刻，只能对正上方敌人进行打击，发动时需要准确了解敌人的位置。

HS■中远距离最主力牵制技巧，牵制性能出众并可以抵消技巧输入技巧压制。
6HS■地面攻击距离非常长的牵制技巧，但使用率低。
2HS■击倒判定非常强近，经常会在连携中出现，但由于硬直过大，所以小心单发使用。
D■这个角色的D也需要着重说明，由于发动很隐蔽且可以在连携中输入，且DIZZY的D连携威力极端恐怖，所以是奇袭的主要技巧之一。
2D■发生速度非常快的下扫攻击。
JP■近距离攻击判定优秀，并对下压制能力明显，不利较小。
JK■对局中实用性能一般的技巧。
JS■斩空性能超大的空中技巧，截击效果显著。
JHS■无论是对下或是对空判定都效果明显的技巧，在低空压制中也能起到很好的作用。
JD■攻击范围很广，但发动速度过慢。

必杀技性能分析

214P/K/S/HS■DIZZY的进攻主体飞行道具，发射之后的攻击根据按键的不同，性能也不同。P键位发动的为主要压制所用的三次攻击，K键发动为前进速度更快的两次攻击，S键位与HS键位发动的分别是向上和向下飞行的光束发射体，道具本体也可承受一次攻击。
421S■由上而角斜下方发射的剑体，配合214PORK进行压制有良好的封锁效果。
236S■由于由下而上行进的轨道，所以可以封锁对手的跳跃轨迹。
236HS■远距离攻击并可FRC，多用于连段与远距离

对抗偷袭。
空中214P/K■放出一个泡状物，而只有DIZZY本体打破其才有杀伤力，对手只要命中便会浮空，多用于压制封锁中。

（觉醒必杀技）

632146S■最主力超杀，可用于连携中，也可以在被动中发动，对手防御后也会被强制推至最远。
41236464P■不可防御的超杀，可以代入到连锁压制中，突然发动效果很好，但对于高手来说很难命中。
6464123HS■观赏性很强的超杀，但除了在远距离杀对手的作用外几乎没有什么作用。

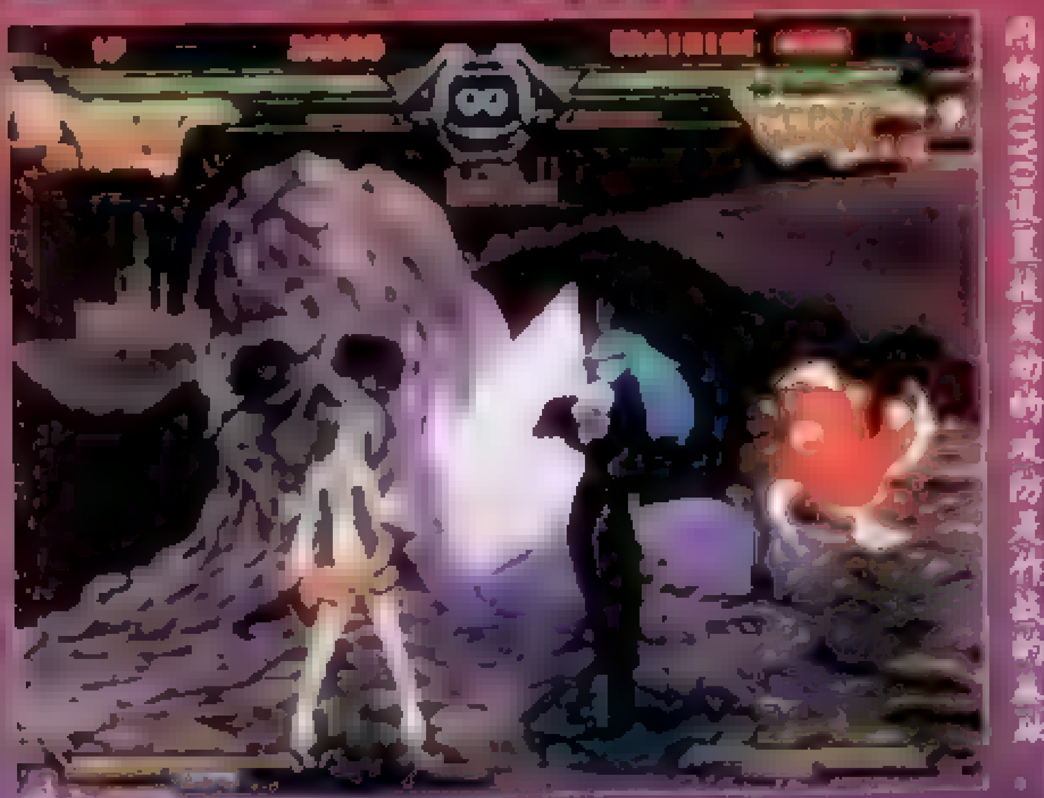
基础连携介绍

基础DUST连携■DUST（持续拉上）—JHS—JHS—214P—JHS。

版中DUST（持续拉上）JHS—JHS—JS—JP—JS—JC—JS—JD。

基础连携■KOR2K—S—HS—236HS

基础攻击性能分析



P■发动速度惊人，但实用率不高，多用于挥空。
K■一般在连携中出现，近距离由于发动速度很快可作为固化连携的起手。
近S■攻击判定出众，只要命中就可以抵消突进技发动压制，且由于本身技的攻击等级很高所以可以强化打击进行近战压迫。
远S■中距离最主力牵制技，中距离可以直接抵消2D，也可以在远距离抵消YOYO设置与突进抵消技巧配合，变化非常丰富。
2P■发动速度非常快，但抵消技却比较贫乏，一般地便抵消2D或远S，且攻击修正为80%。
2K■发动极为迅速，虽然攻击修正为70%，但还是最为主力的地面连携起始技。
2S■攻击范围与攻击判定持续时间都非常优秀，中距离主力的牵制技。
2D■与其他角色不同的是，BRIDGET的2D有一定的下段无敌判定，虽然可以和2P与远S组成连携，但却不能抵消YOYO技。
6P■绝对主力对空技，命中对手后便可以直接形成浮空连携，非常使用。
3P■特殊技，可以躲避对手的下段攻击，并命中对手造成摇晃，但被防御后被打击确定明显。
6K■主力中段，并且能够在多段固化连携中抵消输入，令对手防不胜防，但由于命中后无法造成追打杀伤，所以一定要配合YOYO拉回技等造成持续的下轮伤害对手才能心有顾忌。
6S■极为主力的远距离杀伤技巧，也是对空连携中的主要组成部分。
JP■发生迅速，多为空中连携的持续输出，用于位置调整。
JK■空中连携中的常用技。
JS■空中主力牵制技，范围非常远，并可以远距离连携中使用。
J2S■是BRIDGET最为主要的对地面攻击手段，并能够产生逆向打击效果，也是空中连携的重要组成部分。
JD■迷惑技，主要用来欺骗防御方向，实用率非常低。

必杀技性能分析

任意方向+HS■放置YOYO，通常在远S或敌人倒地后放置，由于YOYO的放置是BRIDGET攻防的基础，所以抓住任何时机进行YOYO放置在对局中是胜负的关键。
己方倒地后HS■倒地放置YOYO，可以延缓起身15F，多用于逃避对手的压制。
YOYO放置后HS（可空中发动）■YOYO拉回，BRIDGET绝对的主力攻击与牵制技巧，但本体如果同时被对手击中则YOYO不会被拉回，一旦对手命中拉回技则可形成连携，而如果对手防御也有利于BRIDGET继续进行连锁压制。
YOYO放置后236HS■发生很慢的小熊攻击，攻击判定发生很慢，但攻击回报很高，可以配合本体进行压制，而熊如果和本体重合，本体被击中（或熊体被打）被防御5次都会消失（一定时间后也会消失）。
YOYO放置后214HS■基本上为防御性必杀，用于本体撤退时的掩护，但也可在本体突击时掩护使用，熊被命中或防御3次，或与本体重合都会消失（一定时间后也会消失）。
YOYO放置后623HS■套索技，成功后能够使用所有其他的YOYO技，之后便可丰富整体的进攻与压制战术。
YOYO放置后214K■通常作为特殊移动技使用，并可以用于高级特殊连携。
236K■突进必杀技，一般都会使用派生技巧进行操作。
236K→P■停止236K的发生，可以之后进行攻防或YOYO设置。
236K→K■虽然破绽不小，但攻击威力还是可以的，并可以配合RC进行突袭，但要注意下落时这个技巧没有攻击判定。
623P■无敌判定存在的技巧，作用与模杀升龙相同，并可以进行FRC，需要长时间练习掌握。
空中623P■基本上用于COMBO连携或断空。

（觉醒必杀技）

632146HS■最主力超杀，在对手倒地后使用，迫使对手防御后本体破防后会造成绝大杀伤。
4123641236S■一般用于先读攻击斜上方敌人。
632146S■一般只可用于连携中，但威力偏低，所以笔者不推荐使用。

基础连携介绍

基础DUST连携■DUST（持续拉上）—J2S X2—JS—JK—JS—J2S—空中623A
基础连携■K OR 2K—S（2HIT）—236K—P—2D—236K（RC）—6S
基础对空连携■6P—6S—（JC）JS—J2S—（JC）JS—J2S—空中623A
基础623P连携■623P（RC或FRC）—6S—空中连携

……作的风格。下面将本作"无双斗牌"模式中魏、吴、蜀3国的开篇剧情对白向玩家予以介绍。

魏传STAGE1

■许褚：

■夏侯敦：

■典韦：

なつたわ 1人はいていいとして、残り

■夏侯敦：

■许褚：

■夏侯敦：

わしらははてんで

■典韦：是吗……当家的，对不住。我

かつたら打つてくれつておいし

■许褚：啊？那你的牌技很强了？我说夏侯敦，咱们跟这个人（主人公）来几盘试试，怎么样？

■典韦：

■夏侯敦：……原来如此，那么想打。

吴传STAGE1

黄盖：おお、おお、よいにおつたわ

ではいかかですかのう

■黄盖：

■孙坚：这回、

■孙坚：

■孙尚香：

そういうことだ さすがに

■孙坚：

にのの をきちけてもらえんかの

■黄盖：此言极是！主公，就让我们给您同政征集的酒资物资吧。

孙尚香：もちろん、ちゃんと

■孙尚香：那是当然，如果办得漂亮的

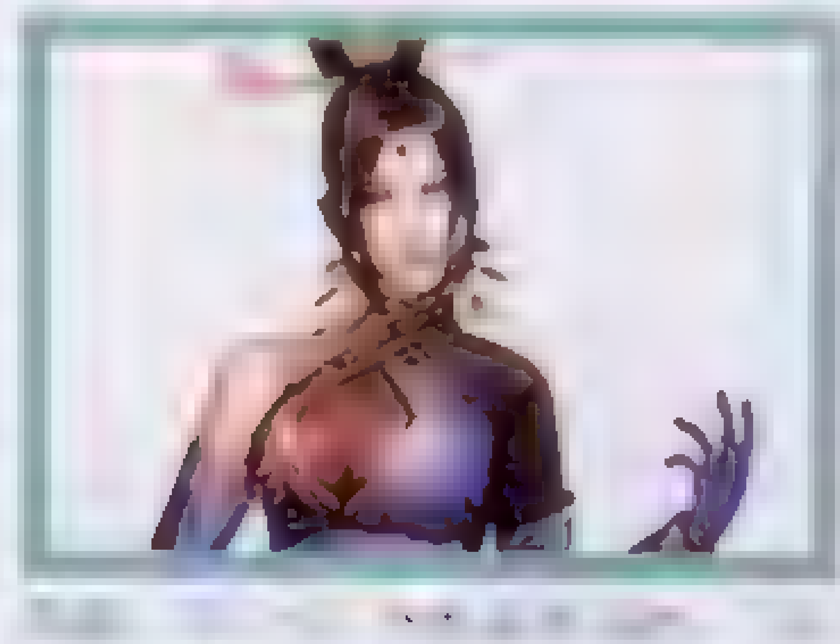
■孙坚：啊，但是，你能不能胜任这份

わ あなたにはしてるんだから、

■孙尚香：是，父亲……但是为什么用

蜀传STAGE1

■赵云：



■马超：

■庞统：

たちが义兄弟の契りを结んだ、あのですか そこで一緒に麻雀を打つと

■赵云：

儿一起打麻将

■庞统：

それをじえな

■马超：

赵云：ですが、

■赵云：

■庞统：

ファイアーエムブレム 聖魔の光石

ゼト将軍・・・!

超越阶级的伟大恋情

C级支援

したが、エイリーク様

■赛特：了? 艾丽库大人?

エイリーク：の は大丈夫ですか

あなたは をかば

を

■艾丽库：伤势怎么样了? 王都陷落时，你为了保护我受了那么重的伤

ゼト：あの は お しいところをお見せしました。ですが はもうふさがっています。戦いに支障はありません

■赛特：那时……让你看到丑态了。不过已经愈合了，对战斗没有影响了

エイリーク：待って、見せてください はふさがっていても、まだ りきっていないのではありませんか

■艾丽库：等一下。让我看看。虽说伤口 没有彻底治好吧?

なぜ、そのように われたの

■赛特：……为什么那样想呢

エイリーク：あなたの いは らしいものです。ですが を るうち、痛みに えているよう であなたを ていて、そのように えたものですから

■艾丽库：你战斗时和以前一样完 我在旁边看起来就是这样，希望我 是错的

ゼト：エイリーク様、どうかご ください の は えています。 なさることは もありません

■赛特：……艾丽库大人。请放心。我的 已经痊愈了，完全不需要担心。

エイリーク：そうであればよいのです あまり はしないでください いします。あなたがいてくれなければ、 は を けられないのですから

■艾丽库：那样最好……请不要太勉强了。因为如果没有你，我不能再继续

在王都陷落之日，赛特用自己的生命 主顺利逃出，并且在战斗中负 此公主对骑士的感情发生了微妙 化，并且经常注视着这名骑士，因此 挥舞长枪攻击敌人时会有很短 仿佛是在忍耐着痛苦。然而赛 公主不再为自己担心，不再对自 度与众不同，故意跟公主说自己的 痊愈，但是公主仍然在对话的最 出自己的真心话。

B级支援

エイリーク：ふっはっ

■艾丽库：嘿，哈！怎么样?

ゼト：お な さばきです。また を上げられましたね

■赛特：完美的剑法。又比以前进步了

エイリーク：ありがとう ちゃんと をしないと、兄に られてしまいますから。でもゼト、あなたの にはまだまだかないませんわ

■艾丽库：谢谢夸奖。如果每天不认真练习的话会被哥哥责备。不过还是远不如你

ゼト：いえ、そのような

■赛特：……不是那样的。

エイリーク：今度、あなたの 技を教えてくれませんか。 が から教わった 技は、 をお手本としたものだそうです。ルネス の ぶことができれば、きっと はもっと くなれます

そうすれば、あなたの いを けること

■艾丽库：这次你可以不可以教我剑法 学来的剑术，应该是以你为 的剑法。如果可以学到卢内斯 ，我一定会变得更强。那样的话也可以在战斗中帮助你

ゼト：ですが エイリーク様はあまり に られるべきではありません エイリーク様はルネス の 女

■赛特：不过……艾丽库大人还 战场的前线。艾丽库大人是卢内斯 主。战斗的事交给我们 成了

エイリーク：でも あなたが な いをしているのに、 か くて ている だけなんて あなたに られてばかりいるわけにはいきません これからは かあなたを ります。だから ていてください

■艾丽库：但是……让你在危险的战场上，而我只是在远处观望这样的事 我不能只让你保护。从现在开始要由我来保护你。请看着吧

为了不再拖赛特的后腿，艾丽库苦练剑法，希望自己能在战场上帮助别人，能用自己的力量保护赛特，以报答当日赛特因保护自己受伤之恩。但是赛特却认为保 主是骑士的使命，不愿意让公主出现 上。此时的赛特心中已经依 对待自己的态度有些不对劲，因此时刻提醒自己艾丽库是王国的公主，自己只是王国的骑士

A级支援

ゼト：ご を て しげます。 のエイリーク様は臣下である に近すぎるようです ルネス の として、望ましい てはありません

■赛特：真的很对不起。最近艾 与我这个臣子接触比较亲切，

エイリーク：そんな、 はただ それにあなたの はまだ っていません。だ

■艾丽库：啊、我……我只是因为你的伤还没有痊愈。所以才

ゼト：かにルネス の日、 まだ えてはいません おそらく一生 えることはないでしょう。ですがそのことで、エイリーク様が に いを じておられるのだとしたら、それは りです。そのような はお つべきではありません

■赛特：确实在卢内斯王都陷落那天，我受的伤还没有痊愈。恐怕这一生都不会痊愈。但是因此艾丽库大人便觉得亏欠我，那样是错误的，不应该对我有那样的感情。

エイリーク：ですが、あなたは のために

■艾丽库：可是，你是因为我才

ゼト：エイリーク様、あなたはルネス の 女です。 である は に には しく さねばなりません。 によって 下を くするようなことがあれば、 の たちは、 への を うことになりましょう

■赛特：艾丽库大人。你是卢内斯王国的公主。作为王族，必须平等对待每名臣子。如果因私情而厚待某些臣子，其他人会失去对主君的忠诚

ゼト：をいう は、人である に てなければなりません には のために を ち、 下を て としなければならない それができぬ に、 てある はないのです

■赛特：肩负着国家的，必须在常人之上。有时为了胜利还要抛弃个人感情，必须抛弃臣子。如果做不到这些，就没有资格成为国王

エイリーク わかりました ゼ あなたの う りです。 は であることを れ、 かれてしまっていたようです。どうか してください

■艾丽库：……明白了……赛特……你说的对。我忘记了自己是公主。请

エイリーク：あの クラ れて から げる あなたか く きしめ、 の から ってくれた を いてしまったのかもしれません。ですがそれは ルネス 女が つべき ではありませんでした。 はルネスの 女。あなたは れがわからなければ たせるはずもありません

■艾丽库：那天晚上……被古拉多士兵追逐从王都逃跑的时候……你紧紧地抱着我，保护我的时候……我对你……也许是爱意。可是那并不是卢内斯公主该有的感情。我是卢内斯王国的公主，你是卢内斯王国的骑士。如果不明白这点……不可能重新振兴祖国。

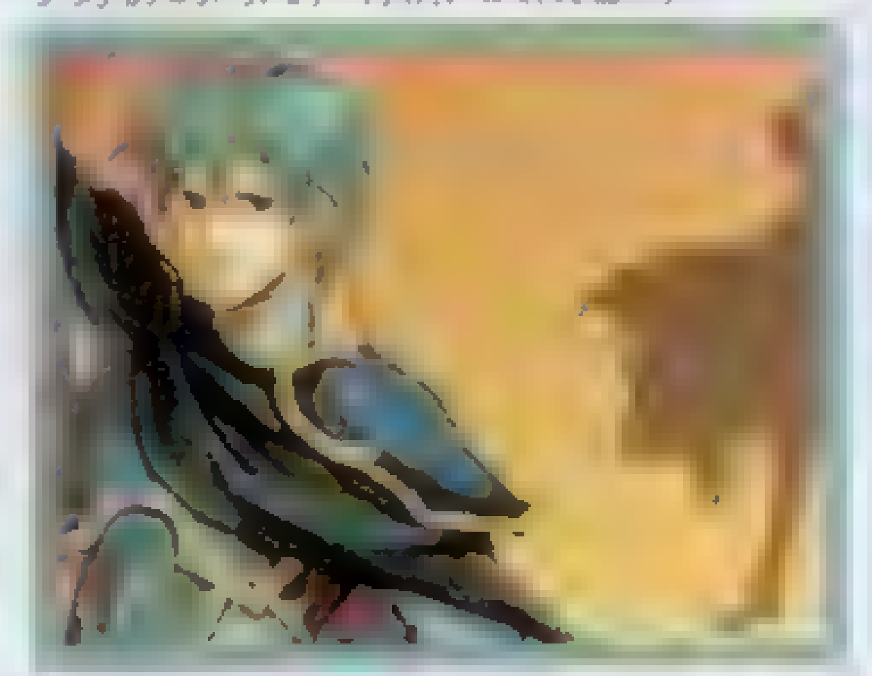
ゼト：あの も、あなたと じ ちでした。エイリーク様を の に き、馬を らせている 私は を けてから めて、 士であることを れました。ルネス ではなく、ただあなたを りたいと もかも て、このままどこかへ二人で げてしまいたい

■赛特：那天晚上 我跟您一样。怀中抱着艾丽库大人纵马奔驰的时候 我第一次忘记了受勋，忘掉了自己是骑士。并不是为了卢内斯，只是想保护你……把什么都抛弃，就这样两人亡命天涯

ゼト：お しください。 とこのような ちを さないとここに います。それでは、 はこれで。次にお いする は、ルネス として この を して、あなたをお守りいたしましょう

■赛特：请原谅我。我发誓再也不会重复这样的错误。那么再见了。下次见面的时候，我将作为卢内斯的骑士，赌上自己的姓名保护

这次赛特终于忍耐不住提醒公主要注意到自己的身份，不能特殊对待自己而是应该对部下一视同仁，否则会影响到其他臣子对主君的忠诚度。而公主虽然已经深深地爱上了赛特，但是一经提醒立刻认识到了自己的错误，更知道应以大局为重，尤其是在这国家危难之时更要抛弃个人的感情。而赛特其实已经也深爱着公主，因此在对话的最后忍不住告诉公主自己当日的真实想法，并发誓下次见面时要作为骑士赌上生命来保护公主。这一段小对话为大家讲述了骑士与公主的故事，更从侧面表现出两人的性格，更突出了赛特为了国家抛弃自己个人感情的崇高品德。虽然在小对话中二人被迫分开，但让大家开心的是在艾丽库兄长的撮合下，两人还是越过了身份的鸿沟，有情人终成眷属



废柴同盟

在二零零一年那个苍茫的秋天，为了能够买到一张可以正常运行的D版《索尼克大冒险2》，我便和老刘一起踏上了开往北京的列车，去到玩家们心目中的圣地——数楼游戏一条街上去碰碰运气。

那还是凌晨三点，在刺耳的高音喇叭的催促下，我们随着东倒西歪的人群一起挤上了车。这是一辆由河南某地开往北京的过路车，空间逼仄的车厢中，密密麻麻的后脑勺如同腐肉之上的乱蝇，让人眼花缭乱，胸闷气短。我和老刘被挤在车厢的一个角落之中动弹不得，一路之上，我们似乎能够清晰地听到生命从体内流走的声音。我们的沉默持续了整整三个钟头，快到北京的时候，老刘才终于开口，他说：

"生活，本不该如此艰辛。"

我能体会到老刘话中的含义，那个时候我们都是沉睡在大地中的梦想种子，然而事过境迁，在多年的风吹雨打之后，现在的我们，只剩下了一个疲惫的灵魂。

[illegible]着我的回忆慢慢地向前[illegible]

[illegible]

……意，步履蹒跚地踏出了检票口，而后踏上自动扶梯流窜出了车站。在广袤的站前广场上，我们摊开了一张新版的杭州地图。首站目的地自然是传说中的西湖，老刘伸开粗短的手掌，在地图上衡量着车站到西湖的距离。"不远，也就一拃，"他点点头说，"估计打车去也花不了多少钱。"

我们矗立在江南繁华的街头，像永濑丽子小姐那样幽雅地招手，于是一辆苹果绿色的帕萨特便迅速地扑到了我们面前。我们定睛一瞧，发现它的起步价乃是十块，而且是一块六一公里，于是便弃了挥手让它走掉了——经济基础决定上层建筑，坐惯了小富康的我们在如此奢华的交通工具面前，毕竟还是要低调一点。目送帕萨特离开之后，我们又拦下了一辆天蓝色索纳塔，却发现它依然是起步十块，一块六一公里。在走投无路的情况下，我们只好服从了命运的安排，垂头丧气地钻进车中，一路之上暗自发誓要努力赚钱，将来买它[illegible]然后开着其中一辆把另一辆[illegible]

[illegible]

"若是一辈子都能临湖而住的话，那便真是快乐似神仙啊。"站在大名鼎鼎的断桥之上，老刘长叹一声感叹道。

"有钱买房子么你？"我幽幽地抛出一个问题，顿时便将站在浪漫主义云端的老刘生生地拽回了地面。

没有人不知道，之于一个布衣来说，若想定居人间天堂决非易事——高山仰止的房价令人可望而不可及。在这个一平米房子便能换来数台PSP的地方，度柴们的忧伤就显得格外廉价，微不足道，不足挂齿。

"……若是赚钱能像游戏中那样简单而快乐该有多好。"沉默良久之后，老刘突然长叹一声，"比如就像那个什么《FF&DQ富有街》，只要掷出骰子，而后一切只要听天由命便可，多省心啊！"

见我沉默不语，老刘又继续说道：

"假如生活欺骗了你，不要悲伤，也不要气馁！这是谁写的诗来着？普希金还是裴多菲？纯粹是扯淡！被生活骗得团团转的人，怎么能够不悲伤气馁？但游戏就不一样，永远不会欺骗我们，只要你肯努力，你便一定能看到华丽的通关画面。这十分公平！退一万步来讲，即便我们遭遇了不太公平的个别分子——譬如说像《死亡火枪》那样的变态烂游戏，但我们毕竟[illegible]改造它的工具，譬如说金手指。"

"……生活毕竟不是不同的RPG，我们没有S/L大法去改变一切。因而，不管它公平还是不公平，我们只能咬着牙去适应，并且小心翼翼地走好每一步。"沉默了良久之后，心乱如麻的我如是说道。

老刘默默地点头，而后我们一起继续前行。两个废柴男青年在夕阳的余辉之下且行且远，混迹在人群中，如同两个面容模糊，毫不起眼的NPC。

三天的时光一晃而过，我们回到了北方，回到了那座贬值的象牙塔之中。

时光荏苒，真的已经到了毕业滚蛋的时节了。欢送毕业生离校的晚会开了一场又一场，留着墩布头的男生站在破败的小剧场舞台上，抱着木吉他忧伤地唱着自己写的歌——"站在人生的三岔路口，谁能告诉我，究竟哪条才是我该继续的前路……"

小剧场内顿时就变成了叹息的海洋。

那一夜的小酒馆生意格外地好，从小剧场中涌出的失意毕业生们似乎都来到了这里，每一张桌子都被围得水泄不通，大家乱成一团地敬酒喝酒，互相勾肩搭背地说了许多肝胆相照的话，直到最后纷纷醉成了一摊摊烂泥。

我和老刘互相搀扶着回到了校园，曾经熟悉的小路在我们醉眼朦胧的视线中，复杂得就像特鲁尼克眼中不可思议的迷宫：哪条才是我们该走的路？我们的前途究竟应该如何走下去？除了游戏和酒之外，还能有什么东西可以抚慰我们失落的生活？如果从现在开始振作努力的话，我们是否一定能够达成属于自己的happy ending呢？

我依然清楚记得，那一夜的星星特别地亮，它的光芒能划破我们心中寂静岭一般厚重的迷雾吗？我拖着醉倒的老刘蹒跚在午夜冷清的校园中，突然莫名其妙地哭出了声来。

■文/风印

旺达精神——中国游戏产业的呼唤

一款游戏如果具备优秀的娱乐性，做到画面音乐操作和技术含量的高度结合，这无疑是游戏制作的初衷，也一定会吸引大部分玩家的眼球了。

随着游戏产业向次世代的发展，机能的增强为游戏朝着电影化与艺术化的方向发展提供了更为广阔的创作空间。毫无疑问，旺达与巨像正是这样一款借鉴了影视艺术与文学表现力的优秀作品。

对于游戏本身而言，旺达与巨像或许比不上生化危机4能给人带来神经上多方位的刺激，也比不上鬼武者中一闪敌人的爽快，更比不上最终幻想系列中唯美的人物造型和波澜壮阔的世界观。然而唯淡与色彩叠加的画面，动人的背景音乐与充满新意的全新战斗模式无疑使旺达与巨像成为独具风格别具理念的AVG。更为可贵的是"人性"这一最富有韵味的话题在游戏中得到完美体现。如果说在剧情和内涵上RPG一直是王道，那么旺达与巨像无疑是对这一传统观念的有力反击。在商业化的今天，能真正把艺术融于游戏，仅仅这种精神就值得所有玩家向其制作人上田先生致敬了。

也许你在与16个BOSS斗智斗勇的过程中曾感叹这款游戏创新性的魅力，也许你为主人公舍弃生命救其所爱的精神所打动，但仅仅形容这款游戏"感人"是不够的，如果你能站在审美的高度看待这款作品的话，或许你会得到更为珍贵的启发。

古往今来，有多少英雄豪杰为了自己的理想，为了心爱的事物，勇敢地、孤独地踏上了通往禁忌之地的不归之路。无论人类社会如何发展，科技与文明如何进步，这样的人生正剧永远都不可能消失，不屈不挠的斗争精神，执着追求自由的决心，这一切似乎也只有在凄凉的色调下才能最大限度地震撼心灵吧。叔本华在《作为意志和表象的世界》中揭示了生命的本质即是痛苦，而尼采又告诫世人用审美的眼光直面人生痛苦，上田先生正是借鉴了两位先哲对人生的体悟，独辟蹊径地在整个游戏中融入悲剧色彩，当主人公踏上最后的征程，挑战最终BOSS之前那突如其来的风雨交加，似乎苍天都为之落泪了，正可谓"天若有情天亦老，人间正道是沧桑"！

在浩瀚的宇宙中，人的生命简直就像一粒尘埃，然而吾心即是宇宙，宇宙即是吾心，人类的精神世界却可以包容万物。仔细审视，不难发现日本的许多杰出游戏制作人大都是具备如此精神境界的艺术天才，在他们的眼中，游戏的纯粹娱乐性与商品性根本不可能成为他们制作游戏的唯一动机。

与此相反，在网络游戏一统天下的中国，旺达精神早已在口若悬河的网游玩家的唾液中灰飞烟灭了。不亦悲夫！难道追求所谓的"同乐"就一定要建立在网络的平台上吗？难道品味伟大的艺术作品就会被诋毁为自私的狭隘的"独享"吗？网络化确实是未来体验型社会的大势所趋，然而真正的网络游戏应该以全人类觉悟的普遍提高为基本前提，否则，所谓的"同乐"只能沦为大众化商业化的"俗乐"。

国内的很多游戏制作人，哪里有兢兢业业，本着对游戏的执着与热爱去创作游戏的？又有几个真正能够把"理念"融于游戏，给玩家带来心灵触动的？许多老玩家痛骂国产网游是一些既没画面素质又没内涵的不伦不类的垃圾，这确实在情理之中，然而就是这种东西，却成为中国游戏产业的主流，从一个侧面也反映出我们整个民族文化的孱弱性。

商业化是无可厚非的事情，游戏厂商制造出明显ⅠU倾向的作品来赚取利润，支撑整个公司的运行，并为自身创作一些经典作品提供基本的物质保障。所以没有商业化也就没有我们耳熟能详的大作。然而怎样处理好二者的关系才是所有游戏厂商面临的共同课题，只考虑商业价值而忽视游戏中的艺术价值和人文价值，这是很可悲的，这也是无形中对自诩为第九艺术的游戏的一种侮辱。

中国的游戏产业呼唤旺达精神，玩家们更是期待着像坂口博信、上田文人、小岛秀夫、三上真司等等一样值得敬重和崇拜的国产游戏制作人的出现。这一切仿佛与我们相距太遥远，只盼望有一天手持上古之剑的旺达能够出现在中华大地上，也许这仅仅是个梦吧……

■文/[illegible]

幻想终结

FANTASY FINALIZED

要夸FF，那你……会做；要骂FF，也很……根于每个人的心中，……指责比拥护更吸引眼球

……都不是我们刻意……，……会在文字里友……。……我们只是想……，你会明白，为什么我……

……戏都知道的，负面比正面的东西更加能够吸引人的注意力。所以如果

你是个反FF派，请不要从我们的……文字中仅简单地读出“爽”来，如果你是个FF fan，请不要在看了一些片断后就急于拍案而起，纯出于主观情绪的……是没什么大意义的，因为若从这个角度来看，绝对的赞扬与绝对的谩骂在本质上也没有区别。

画面，无可挑剔

看人先看脸，对待游戏也差不多……同样的态度。应该说，FF12在……PS2……

……于一些game初心者而言，可……

……SE自身来说，……前的SQUARE，……CG……

……不同物体……情和地域风情浓烈的色彩表现……都处理得令人拍手称道。可以说，你实在不容期……

……12……精彩了。

早在很久以前的……谈中，他们就曾提到这次要“尤其用心做出各个地点都有着不同格调”的FF。现在看来，他们在这一目标上成功了。有着地中海式风情的王都，略带着乡村民居情调的空中都市，……都，以及带有农郁的雍容之气的、宛若18世纪欧洲大都会的帝都，还有死都……呢，这个就先算了，总之各地的环境氛围差异分明，……拥有一个广袤的“世界”……细腻的表现。

配乐并非一个独立的存在

……这次的音乐创作……“正统”的植松伸夫负责，……FFX-2……

……是，这个事实并……个不算很恰当的比方……首很好听的歌曲，……和声部分，然后一些时候歌曲的推进……以配乐为主体，歌手只是在其中……吧”

……是需要与当时当地的各种元素……欣赏的，它们构成了一个在相当程度上不……整体……情况下，自身过于突出反而显得不合适和不合理了。

……可能。它的很多……的气度中、……中、踌躇在……抉择一边……

……完全抓不住的程度，依个人之见，王都地下城区、……有着或灵动、或舒扬、或……是比较容易给人留下深刻印象的。

或者你可能将其与FFX对比——10……象深刻，这又是为什么呢？这是因为FF12……

……goodbye……

一个变革，一批问题

……FF12……

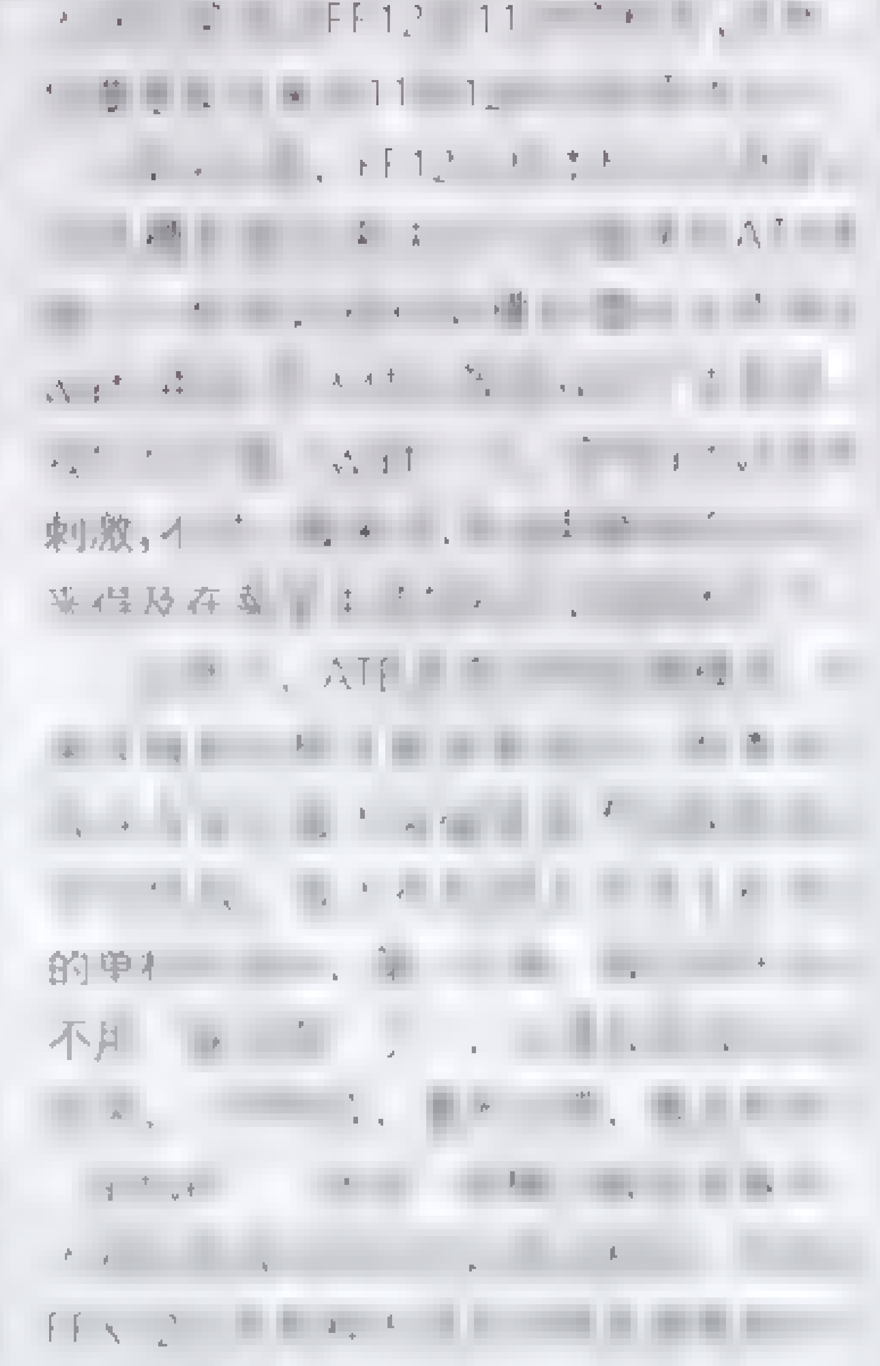
……FF12……FF11……

……刺激，……

……的单……不用……

……于online game方式，很大程度上提高了游戏的……解决的比较尖锐的问题。

这个问题说简单点……止”——想想看，如果……



人性化方面的思考

……多BOSS，甚至包……些稀有怪物）不是打着打……给自己加无敌，就是在……的时候防御大幅提升，……

……个BOSS的制作人……

……几件，就其它大……装备而……

……有一个箱子可以开出最强的矛——只不过，概率极低。而且我指的是在有箱子的情况下概率极低，事实上，在那之前我们还要指望另外……个极……的概率。

……悍以最恶毒的想……作者的用心了。这把矛本身倒……，但通过它却分明能读出一种……，……得这分明是在戏耍玩家，或……。作出这……的设计到底是为……家得到乐趣，还是想给自己找点乐子？——看着不明原委的player纷纷中了圈套，然后自己以"造物主"的身份看着这一切——那感觉一定很爽，我想。

游戏做出来是让人去开心的，不是拿人来开心的

当然，这只是我个人的一个不满的想法，并不是说对方确实就这样想的，但除此以外，我真的很难理解制作人员为什……要做这种设定。难道他们认为诱使玩家……复跑路开箱子是很有意义的事？是一件很有技术含量的事？或者，他们觉得这样可以变相延长游戏时间？如果真是这样，那么恭喜，他们成功了——的确有人为了这把矛而决定弃玩游戏。

游戏中的很多其它稀有装备也存在着类似设定——去开某个坛子或者罐子或者箱子，然后你可能会得到这样东西，当然更可能是两块钱或者别的什么。可是，这……不是网游，玩家会投资成吨的时间反复做一项机械运动。难道我们就不能把这些东西做……些小……

再见，我的召唤兽

鸡肋，鸡肋

其实你可以做到更好

幻想终结

所谓幻想终结，并非说系列在这一代完结。

此说对不起，因为我要对得起我自己。系统上的欠缺，其实我可以忍受，因为它们毕竟不是像美人脸上的一道伤疤或者辽阔草原上的一道沟壑那样鲜明地横亘在那里令人无可回避。但剧情上的硬伤，以及人物塑造上的无力感，使我如鲠在喉，异常难受。为什么，最后会成了这个样子？

整个故事的开端带有浓郁的松野式风格——阴谋、宫廷争斗、家国战乱、人性、单纯、背叛……虽然从一开始我们就嗅出了这次的“幻想”风味大为减弱，但这个开端已经埋下了太多的伏笔、带出了太多的线索，我们掀开了幕帘的一角，已经能够预感到这后面延伸开去将是一座恢宏的宫殿。所以即便不是“幻想”，也已使人很想看下去——到底，这个故事会如何讲述?到底,这些戏剧冲突会如何演绎?

你别问我，我不知道。因为这一切在人还心潮澎湃的时候就烟飞云散，戛然而止，几乎所有的线索不是断掉了，就是胡乱应付了过去。有一句“名言”说得好“这个游戏到了空中都市6个人都聚齐了之后就没故事了，剩下的就是个打怪收集的游戏了”

这话当然说得很戏谑，可是我们想对此“驳斥”的时候却常常发现自己还真的辩解不出太多东西来。空中都市前后的剧情铺陈的风格迥异。此前是疑云重重，其所蕴含的矛盾冲突错综复杂；此后的情节讲述却是一泻千里、一落千丈、一塌糊涂。我们终于掀开了所有的布，却失望地发现原来只有当初看到的那些是漂亮的，其余的，只是一个由铁条和木块勉强搭成的架子，间或有一些地方还涂抹着几分已经有些褪色的鲜艳。

对人物心路历程的刻画严重缺失，是导致这次剧情遭到批评的重要原因。因为不描写这些，所有人物的言行和想法的变化都将缺乏依据，都将没有说服力，都将变得牵强且不自然。纵使剧情中安排有一些“点”来交待变化的结果，但也会因为缺乏过程而使得观众无法接受，“为什么?为什么就改变了?”总得有个理由吧。

而且，只有个理由也不行，变化必须合理，必须能使受众感同身受，切实体会到角色的想法和情感，继而可以理解他/她下一步的言行。这是艺术创作的基本要求，否则的话，只有开头和结尾，以及一个生硬的过程，这和三年级小学生写的作文有什么区别?

我们可以看到，阿西娅作为王女，一直与周围的人缺乏互动，心中只有一个念头，复国。她甚至一度很看不起瓦恩，对他说“不要用‘你’（这种不敬的称呼）来称呼我。”也曾很严厉地对后者说“闭嘴”但就是这样一种性格的女人，在大灯台顶层突然改用很柔和的语气对瓦恩说“都说了别用‘你’来叫我了。”就是这样一个抱着执着复国信念的女人，在大灯台顶层突然醒悟，“复仇和毁灭不是我想要的”，“我不是体现神的意志的圣女!”——突然间变得很人性化。是的，没错，她说的话都是对的。但，老天——还需要我再问一次吗，过程呢? Ashe的心情是如何从当初的一种执念变成现在的宽容?如何从一种孤傲变成随和?她是如何给自己的心找到了解脱?关于这一切，此前的游戏中交代得太少太少。她与巴尔弗雷亚在海岸上一段对白似乎交待了一些原因，然后在此之外的众多剧情演出中，她执着得真的就像一个坚贞的信徒。这一切就好像我们花了50块钱买了一本书，然后这本书上只有第一页和最后一页写了开头和结尾，中间的页码上赫然七个大字：请读者自行想象。

缺乏互动而导致苍白不是阿西娅一个人的“毛病”，这一点也直接导致了瓦恩和潘奈罗被直指成“空气”。这二人存在感的极度薄弱是无法否认的事实——然而有一些声音为此辩称道“这是松野一贯擅长的用小人物的视角来看世界。”

拜托，小人物有了，但视角在哪里?有多少事情的发生与他们有直接牵涉?游戏中又用了多少笔墨来交待他们在经历过事件后的思想和情感?——如果有，那才叫“拥有自己的视角”；如果没有，那叫路人甲。在故事的最后，在空中要塞巴哈姆特逼近王都的那段CG中，面对空中要塞卷起的风暴，一个真正纯粹的NPC惊慌地高呼了一句——这可能是FF历史上第一次一个真正的群众演员有了一句配音的台词，而当时我就忍不住问自己，瓦恩和这个人有什么本质区别?

没有。

我们不能因为进入城镇后控制的人物是瓦恩，就说这是“在用他的眼光看世界”……事实上，游戏连对他自己的故事都没有交代清楚。瓦恩的哥哥雷克斯在两年前的“巴修叛国”事件中蒙受不白之冤，不明不白地死去。更何况，游戏的序幕就是直接以雷克斯的角度来叙述，那很明显，关于哥哥的这段往事应该是瓦恩的一个心结。而在想像中给哥哥献上一束鲜花的情境——那种氛围、那种光线、那种虚实结合的镜头语言，更无一不是在强调这段情节的重要性，无一不是在暗示玩家，这段回忆将是今后刻画瓦恩的性格、心理以及情感变化时的一个重要线索。

但实际上呢?却几乎谈不上有什么像样的后文了。瓦恩只是在与阿西娅的对话中提到了“我看到的是我哥哥。”在大灯台顶层曾愤怒地拔出武器说要为哥哥报仇。包括瓦恩在旅途中终于正式谅解了巴修的时候，也只是简单地在对话中提及了关于哥哥的事，缺乏力度。这些交待，未免也显得太过简单和随意了。与这个线索的开端很不相称,带给观众的心理落差是巨大的。

我们可以合理地推想，在“真正”的剧本中，瓦恩虽然是一个与这些“大事件”都没什么直接关系的人，但他在旅途中的想法和心情都在逐渐发生变化，包括对过去该怎样看，对自由该怎样理解等等。然后通过与同伴的交流，这些东西会渐渐传达给大家，每个人都会因此而改变,每个人都会领悟到一些新的东西。这，才是“旅程”的真正含义；这，才是虽然身为小人物但也能成为核心角色所要凭借的。但这一切在如今的故事中，都表达得简陋和生硬。

剧情中的仓促和单薄实在是太多了。

巴修和加布拉斯作为兄弟却分属不同国家,且矛盾冲突剧烈,但这一切的起因是什么,游戏中只做了很简单的文字性交待。

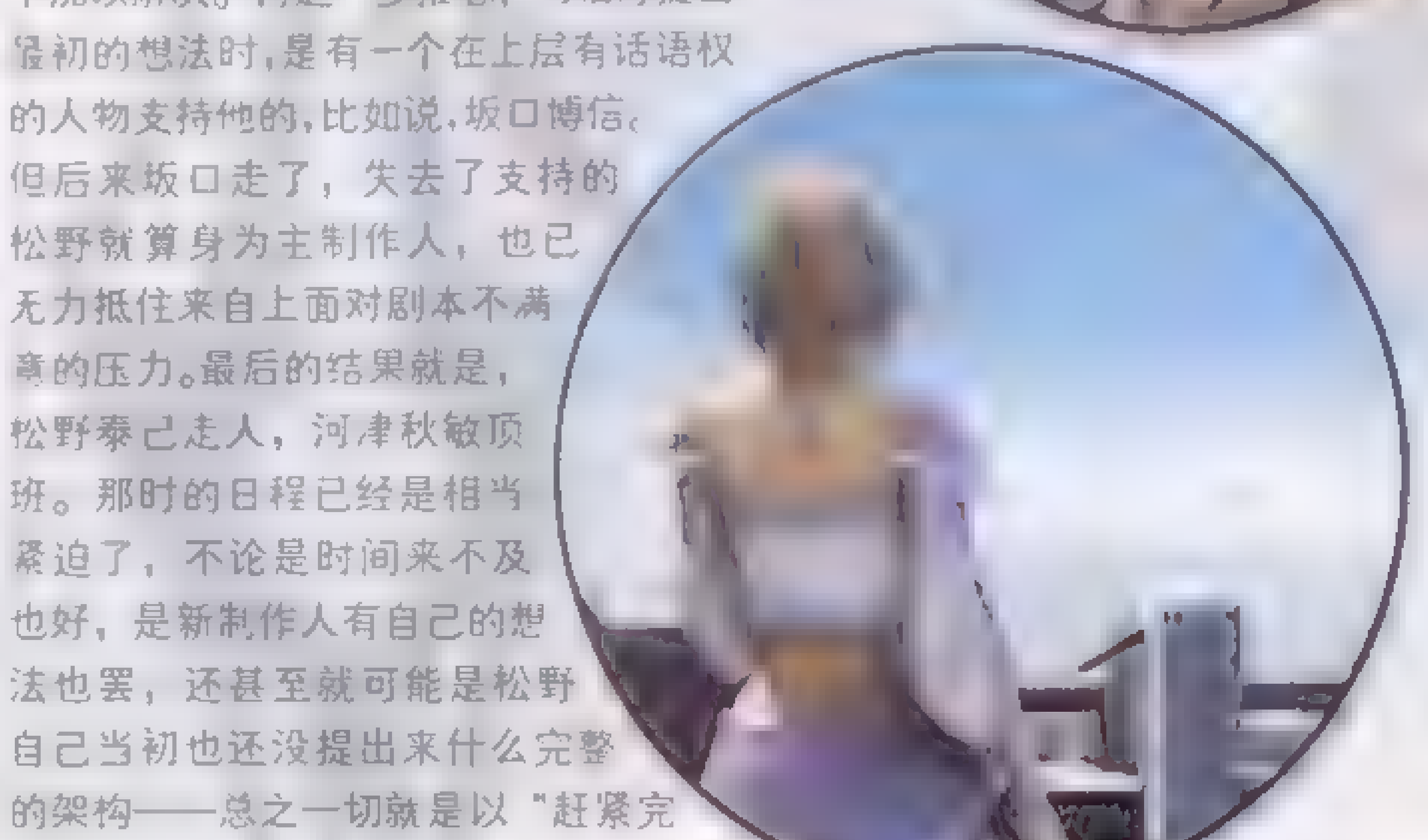
瓦恩和阿西娅之间竟然什么故事都没有——我不是说一定要有“爱情”之类的东西，但在此之外呢?作为男女主角，两个人间的互动竟是那样可怜，这反而使得那为数不多的二人有所交流的几段情节显得突兀。

剧情推进到空中都市以后，矛盾冲突的双方突然开始各干各的，两条路线几乎再不相交。一边在自己的家里捣鼓相当整脚的阴谋演出，并且毫无悬念地直接表达出自己的全部“野心”；另一边就在世界各地持续着“迷宫-城镇-迷宫-城镇”这种极为单调且初级的游戏推进手段，这中间的线索无非就是找宝物A再找宝物B然后宝物C最后宝物D……咬牙切齿地问一句 有劲吗?

想到松野的一贯风格，并且推断他这次的创作意图，应该说其本来侧重和偏好的就是历史漩涡中势力间的冲突和争斗，一向认为个体在这种潮流中其实是很无力的。可以说这次他本就不想，估计也是根本不喜欢太多刻画几个个体间的情感交流和描写太多的“儿女情长”。但这次毕竟不是SRPG、不是一本小说，而是表演性质极强的戏剧故事，在这种情况下，如果仍然不想把“个体本身”作为一个主要切入点，那势必将为日后的剧情讲述埋下深重的矛盾根源。松野的“悲剧”，FF12[illegible]”，正在于此。它原本是一个不[illegible]本，但是，它不适合做成游戏，不适合做成让人观赏的剧目。

最终成品中令人不满的地方多如牛毛，我们在此不想也不必把它们都列出来，否则这将变成又一个无聊的讨伐任务。去年的那次主制作人更换，现在回头来看正是不祥的征兆。现在我们已经无法说清松野原来的故事到底是什么样子，后来的剧本又被删改了多少，但这次的作品无疑是在前期的互相扯皮以及后期的匆忙赶工中诞生的。与其带着过于主观的色彩同情“艺术的松野”，而指责“商业的SE”，不如问这样一个问题 SE宁可把作品改成这样，也不要原来的剧本或想法，那当初松野到底拿出了一个什么东西?

过于沉重的历史和写实意味，背离了FF一贯的天马行空的幻想风格——我想这可能是松野与SE决策层产生了分歧的关键所在。双方彼此都不肯有什么大的让步，扯皮的结果是双方似乎都不着急了,SE更是把很多人手拉去做别的东西。这个矛盾就僵在了那里，直到有一天不得不加以解决。再进一步推想，当松野提出最初的想法时,是有一个在上层有话语权的人物支持他的,比如说,坂口博信。但后来坂口走了，失去了支持的松野就算身为主制作人，也已无力抵住来自上面对剧本不满意的压力。最后的结果就是，松野泰己走人，河津秋敏顶班。那时的日程已经是相当紧迫了，不论是时间来不及也好，是新制作人有自己的想法也罢，还甚至就可能是松野自己当初也还没提出来什么完整的架构——总之一切就是以“赶紧完成”为唯一标准做出来了。



于是我们看到，本作当初提出的关键词是“飞行”和“空贼”,但最后飞空艇的地位已经变成了仅仅插在地上的一根锚。

于是我们看到，作品的关键线索本应是帝国的审判官，连游戏的LOGO都是他，但最后5个JudgeMaster的戏份加在一起都显得有些可怜，有些更是直接被剧情就弄死了，连话都没说上几句。在最终战的阶段，加布拉斯还特地摆了一个与游戏LOGO一模一样的亮相，我实在不知是应该好笑还是无奈。

FF12的结尾是一个大团圆式的喜剧，但在戏外面的故事却是一个悲剧，只不过这是谁的悲剧，却已经说不清了。也许每一个人都不应该太过个性和执着。

现在我们可以回应在文章早期遗留下来的问题 配乐。为什么它会引起争议,那正是因为剧情使人缺乏热情和投入感啊。缺少了情感的交流，自然有很多东西无法传达到。

一首婉转感伤的Kiss Me [illegible]，我们已不知它是由谁之口，唱给谁听了。Kiss 阿西娅 Goodye? Kiss 松[illegible]ye? Kiss 玩家 Goodbye? 还是……

Kiss Fantasy Goodbye?

我们说幻想终结，绝不是指系列在这一代完结。你可以理解成这一作的现实风格十分凝重强烈，幻想的痕迹几乎已被磨灭；也可以说无数玩家等候数年的期盼被作了一个很不彻底的了结。

但总之，Fantasy Finalized。还能说什么呢？我们只有下次是个新的一切。

文/唯夜

FF系列女性形象的变迁

[illegible]

[illegible]人看来，女性角色一直是《最[illegible]想》系列中不可或缺的。实际上，在最初的几作FF中，女性作为主角登场的机会并不是很多。在前3部FF的作品里，只有2代有一位伙伴是女性，而且在[illegible]中体现得不是很到位。虽然说玛利[illegible]算得上是FF2的女主角，而且和其他[illegible]主角有那么一些联系，但是总的来[illegible]，除了在游戏中盘踞后的时候劝说自[illegible] [illegible]FF2[illegible] FF3的水之巫女艾莉亚[illegible]说起来这也是因为当时FF系列毕竟还处于初期，编剧对感情戏的掌握还不是很纯熟。到了16位主机上，这种情况有了改观

FF4是第一部比较成熟地体现[illegible]情的作品。男主角谢希尔和女主角萝莎的爱情故事在游戏开始就已经表[illegible]了。当谢希尔违心[illegible]国王抢夺魔法水晶，却遭到[illegible]免职的[illegible]个夜晚来到[illegible]的寝室，对他倾诉[illegible]

[illegible]

[illegible]FF4[illegible]

[illegible]了不起的"头目[illegible]能够指挥弟兄们一同奋斗的大姐大。但是到了后来，她明白了自[illegible]的公主身份，并且[illegible]装在王宫大殿中[illegible]候，她的美[illegible]心不已。这样[illegible]是谁了

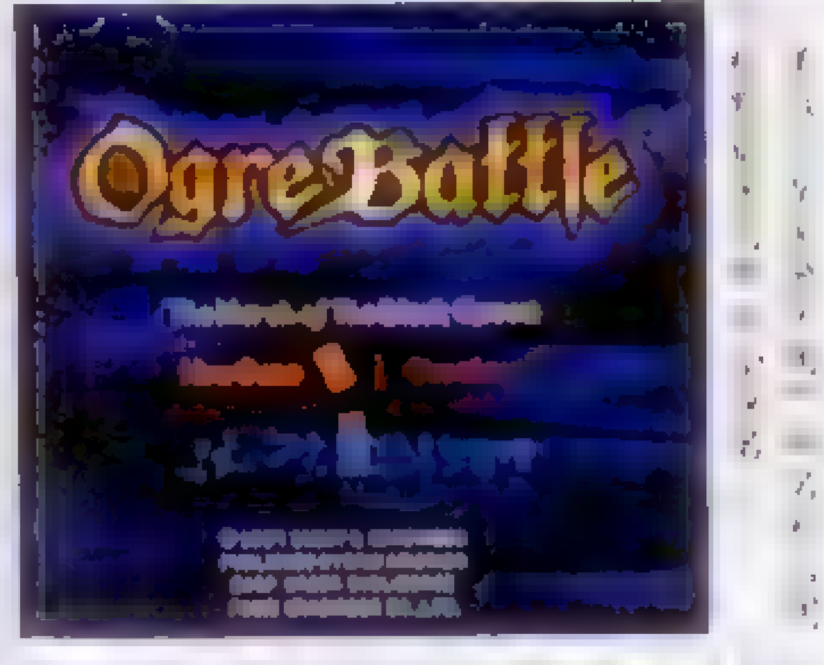
而5代的[illegible]女性角色[illegible]

[illegible]但是她[illegible]

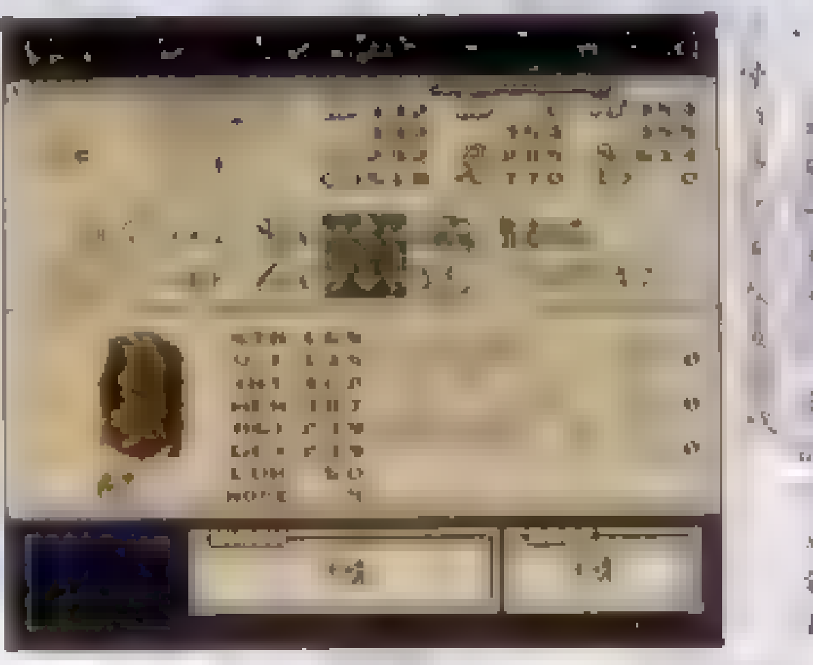
[illegible]

FF10[illegible]

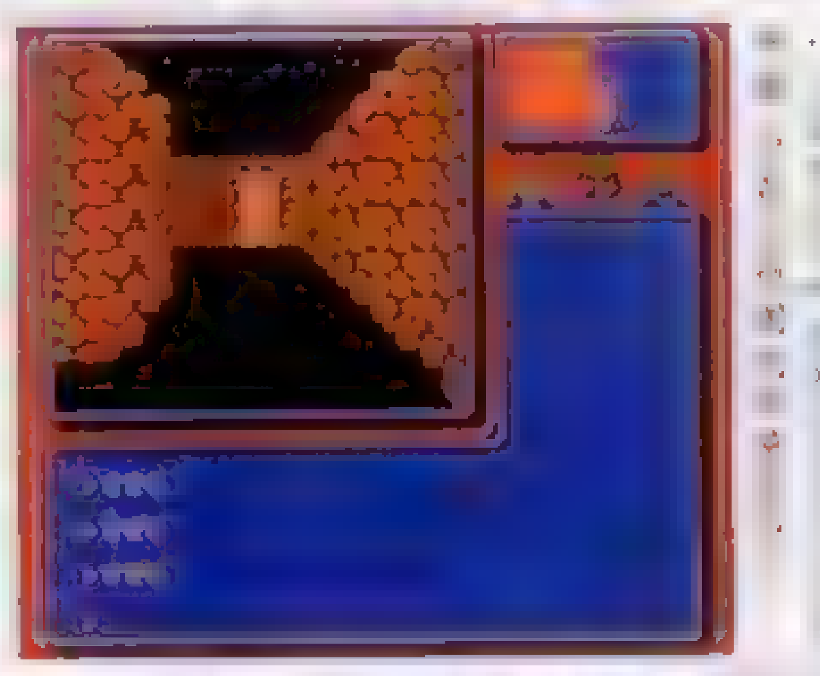
一作成名——松野泰己的游戏人生



[迷宫之子]



[放浪冒险谭]



[皇家骑士团]

[最终幻想战略版]

[最终幻想XII]

大神

[illegible]	[illegible]			
	Clover Studio	7140日元	2005.04.20	
[illegible]	DVD-ROM	日版	1人	108KB

经过将近3年的漫长等待，这款在[illegible]界首先使用水墨动画效果的动作游戏终于[illegible]了。Clover Studio的[illegible]不是平庸之辈能够企及的。虽然这部作品借鉴了日本神话里的很多故事，但是实际上却是[illegible]。我们可以从这部游戏中找到[illegible]，从[illegible]文化产生浓厚的兴趣。让我们[illegible]救世录》吧！ [illegible]

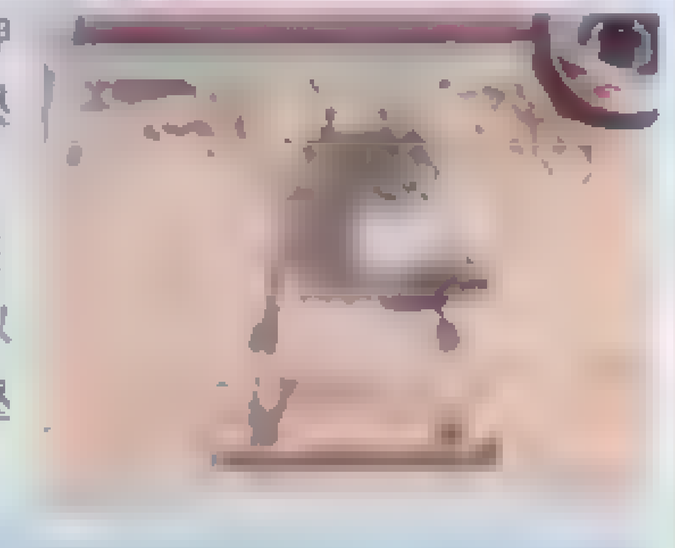
基本操作			
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
×	[illegible]	[illegible]	[illegible]
□	[illegible]		[illegible]
L2	[illegible]	R1	[illegible]
R2	[illegible]	Select	[illegible]
START	[illegible]		

[illegible] [illegible]制角色移动。遇到一些坛子罐子之类的东西，可以按□键把它们撞碎。遇到较高的崖壁时，贴着墙壁按×键起跳，然后再按×键可以蹬着墙壁做出二段跳。另外在按□键之后再向前跑，可以直接实现加[illegible]中移动的时候[illegible]方式，这些将在后面的攻略中有详细说明。[illegible]度，存储的方法就不用笔者在这里赘述了

[illegible] [illegible]

战斗 在游戏中，进入战斗的情况有2种：特定情节下进入战斗，以及平时走路的时候遇上敌人而进入战斗。无论是哪种战斗，主角都会被敌人围在一个[illegible]

笔神 "笔神"系统是本作最重要的部分。主角"天照"自己拥有在天上画太阳的能力，按R1，用左摇杆和□键运笔，就可以使用"笔神"[illegible]着游戏情节的推进，天照还将学会更多的[illegible]13[illegible]之外还有许多笔神隐藏在各地，必须通过探索才能找到它们。使用笔神需要消耗一定的墨汁（相当于MP），一定要注意。在打败敌人之后可以获得产墨，另外墨汁也会慢慢恢复。



幸福值 本作主角能力的提升系统与《恶魔猎人》相似，但是提高能力需要的不是经验值，而是幸福值。在游戏中帮助那些有困难的人，帮助被破坏的环境恢复成原来的面貌，以及用饵料饲育各种动物都可以得到幸福值。幸福值只能靠幸玉获得，所以探索"在本作中的意义远远大于"战斗"。在升级的时候，玩家可以根据自己的需求，给天照的体力、墨汁、异袋、钱包[illegible]的幸福值换成钱。

久远的传说

很久很久以前，在遥远的东方，有一个叫“神木[illegible]”的小村子。那里风景优美，每到春天，成百上千种花争奇斗艳地开放。村子里的人们过着简朴而幸福的生活。

但是，这个村子里有一个悲哀的习俗。不知从什么时候开始，一只可怕的妖怪占据了村庄。它的身上有八条黑龙一般的脖颈，上面长着八颗硕大的头颅，人们把它称作“八岐大蛇”（**ヤマタノオロチ**）。这只怪物的眼睛如浸满鲜血一般通红，张开嘴可以将人活吞下去。自从它盘踞在村子里之后，每年都要村民们献上一名少女作为祭品，否则就将整个村子毁掉。九十九年过

去了，每年都要有一个家庭失去心爱的女儿，这样的悲剧延续了将近一个世纪。

第一百个年头来到了。今年要被送去做牺牲品的是村子里最美的女孩子——伊邪那美（**イザナミ**）。然而一位名叫伊邪那岐（**イザナギ**）的少年出于对少女的爱慕，决意铲除这个妖怪，拯救自己的恋人，并且为民除害。他顶替伊邪那美来到了大蛇所在的十六夜之祠，出其不意地向大蛇发动了攻击

然而，八岐大蛇的实力是十分强大的。虽然伊邪那岐拼尽全力，但是仍然无法给它造成决定性的伤害。正[illegible]切希望都已经消失的时候，一只白色的狼犬突然出现在伊邪那岐面前。它就是伊邪那岐一直在追逐的对手——白野威（**しらぬい**）

大蛇并没有把这个对手放在眼里。但是当它和这只白犬交手的时候，却发现面前的这只狗拥有不可思议的神力。原来，白野威是上天派来拯救世人的一只神犬。当伊邪那岐气力不支的时候，它及时赶到，和八岐大蛇展开了殊死搏斗。在战斗的过程中，白野威施展出种种绝技，一棵棵参天大树突然出现在大蛇面前，它吐出的火焰被一阵狂风挡了回去——白野威代表众神的[illegible]，向大蛇发动了全力一[illegible]

不幸的是，这一击并没有给大蛇造成致命的打击。它向白野威反扑，神犬受了重伤，希望之火再一次面临熄[illegible]

在这千钧一发的紧要关头，白野威朝天际发出最后的吼声，密布在天上的阴云登时消散了，月光照在大地上。伊邪那岐的剑在月光照射下，发出了金色的光辉。受伤的伊邪那岐硬撑着身体站了起来，用尽最后的力气，拿着手中的宝剑刺向大蛇的要害。在一阵惊心动魄的巨响之后，大蛇的脖子被一根根斩断，血流成河，妖怪的身体崩塌了。

当伊邪那岐定下神来，准备把这个好消息告诉乡亲们的时候，神犬白野威却倒下了。它在与妖怪的搏斗中受了致命伤，原本白色的皮毛都被鲜血染红了。而且它已经身中剧毒，连站起来的力气都没有，只能发出呜呜[illegible]音。伊邪那岐抱着白野威回到村里，村民们围着这只义犬，希望它能够重新恢复生机。但是它最终因为伤势过重，再也没有苏醒

后来，人们为了纪念勇士伊邪那岐和神犬白野威的功绩，为他们兴建了神社，四时享祭。就这样，又是一百年的岁月过去了。神社中供奉着伊邪那岐斩杀大蛇的[illegible]剑“月呼”和白野威的石像，保佑着村子里的人，不[illegible]的侵害。

然而，我们的故事并没有结束。

有一天，一个黑影出现在神社门口，他来到插着宝剑的台子跟前，盯着宝剑的眼睛滴溜溜地转着，“这就是杀死大蛇的‘月呼’吗？真是无聊的东西，是谁编出这种故事的……”他一边嘟囔着，一边把宝剑拔了出来。就在这时，一股黑烟突然从里面喷了出来，几双冒着红光的眼睛盯着这个人。这难道是[illegible]

“哈哈哈哈，寻求力量的家伙，你打开了封印，我终于又复活了！”一个可怕的声音从地下传了出来，随着一声巨响，被封在地下百年的妖怪——八岐大蛇又出现了。转瞬之间，漆黑的腥风血雨席卷了整个世[illegible]变成了地狱。

和许多神话传说中一样，只要有妖魔鬼怪兴风作浪，就会有人勇敢地站出来，拯救这个世界。曾经降伏大蛇的月呼之剑被那个冒失的人拔出之后就没有了踪影，而白野威的石像依然沉睡在神社中。就在这时，一个婀娜的身影出现在石像跟前。

“我们的慈母，天照大神，您曾经化身为白野威拯救了这个世界，现在，是您再次出现的时候了[illegible]女子把手中的宝物——“真经津镜”抛向神社中的石像，一道金光闪过之后，石像变成了一只白色的狼狗，“大神”就这样复活了。新的希望终于来到了世界上

[illegible]

仙女姐姐是游戏中最重要的人物之一，每[illegible]造型也是游戏的一大亮点（笑）

使“大神”复活的，是木精仙女朔耶(**サクヤ**)。她告诉这只名叫天照（**アマテラス**）的白犬，现在的世界被八岐大蛇破坏，人们必须依靠天照的力量，才能找回失去的光明。她的态度很迫切，但是刚刚复活的天照似乎对拯救世界这件伟大的事情没有什么兴趣，而是懒洋洋地在那里打盹。难道这就是变成狗之后的副作用？虽然朔耶很生气，但是她也没法拿这位传说中的大神怎么样。就在这时，朔耶的胸部突然一阵奇痒，忍不住哈哈

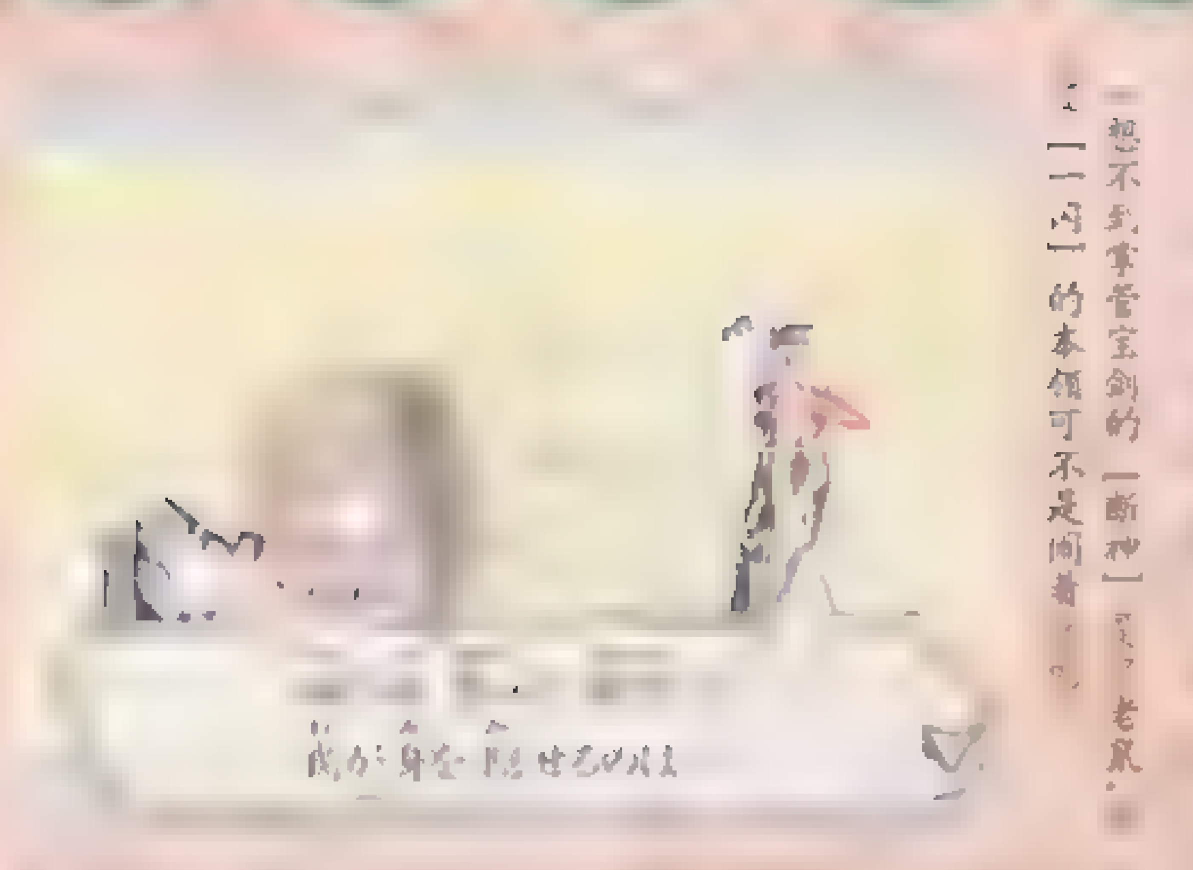
一寸法师——也是日本神话传说中著名的人物之一，国内玩家了解[illegible]

大笑。一个绿色的光点从她的怀里蹦了出来——这个小家伙是云游四海的玉精灵，名字叫一寸（**イッスン**），是个伟大的画家。不过天照似乎很不买它的帐，差点把它当点心吃了下去。经过一番无厘头的争吵之后，朔耶嘱托一寸，让它帮助天照履行拯救世界的责任。然后自己化身成为一只巨大的桃子，挂在一棵树上。只要把桃子弄下来，就可以使这里的村庄恢复生机。

在一寸的指引下，天照来到了天之川的断桥附近。一寸向天照展示了“笔神”的力量：只要用笔在断桥的地方涂上几下，桥就会被修复。这一招名叫“画龙”，是十分神奇的技艺。传授这种笔业的笔神就在不远的地方，天之川右边的一座山坡上。在天空中，一个星座若隐若现，但是似乎缺了点什么——只要用笔在空缺的地方点上一点，就可以把失去的星星补回来。当整个星座的星星全部补满之后，笔神就会出现。

这个星座只缺了一颗星，点过之后，十三笔神之一的神龙“苏神”出现了。它把“画龙”的特殊能力传给了天照，并且告诉它，到天之川使用“画龙”就可以使那里的河道畅通。随后天照赶到天之川的河边，用苏神传授的笔业打开了河道，这样就可以兔水（狗刨儿？）到达对岸了。到了河的对岸，天照得到了宝物“异袋”，它可以使原本只吃肉的大白狗吃下各种食物，无论蔬菜水果粮食还是鱼虾螃蟹，一切食品都可以被天照消化。

再向里走，就到了供奉英雄伊邪那岐石像的洞窟。这时山洞的门突然被木栅栏挡住了，看来只有习得新的笔神才能出去。一寸发现伊邪那岐像的宝剑少了一截，于是提醒天照用“画龙”把宝剑修补好。经过一番涂鸦之后，伊邪那岐的石像恢复了往日风采，而天上又有星



一想不到掌管宝剑的「断神」竟是老鼠，「一闪」的本领可不是闹着玩的

座出现了。把星星补满之后，新的笔神——“断神”出现了。它是一只白鼠，却能使用一支比自己长好几倍的大剑。它向天照传授的是具有攻击力的笔业“一闪”。只要在目标物上快速横掠一笔，就可以用无形的剑锋将目标一刀两断。得到“一闪”真传的天照当然得找个什么试试手，于是就拿洞里的一块大石头开了刀。这招连石头都可以切开，那么木栅栏自然不算什么了。在打开通道之后，天照和一寸准备返回刚才的神社入口，把朔耶变成的桃子切下来。

不料它们在路上遇到了不速之客。几个绿色的小妖怪把它俩围住了。这些家伙有几个胆子，竟敢对救世主下手？正好新学的“一闪”还没有练熟，就和它们玩一玩吧！可惜这些小妖不禁划，“噌噌”两下就被切成了两截。真是的……回到入口的地方，朔耶变成的桃子还在那里，用“一闪”把它划落之后，桃子变成无数鲜花绿草，转瞬之间就开遍了整个山谷。神木村恢复了过去的样子。而白犬与玉虫的冒险，才刚刚展开而已……

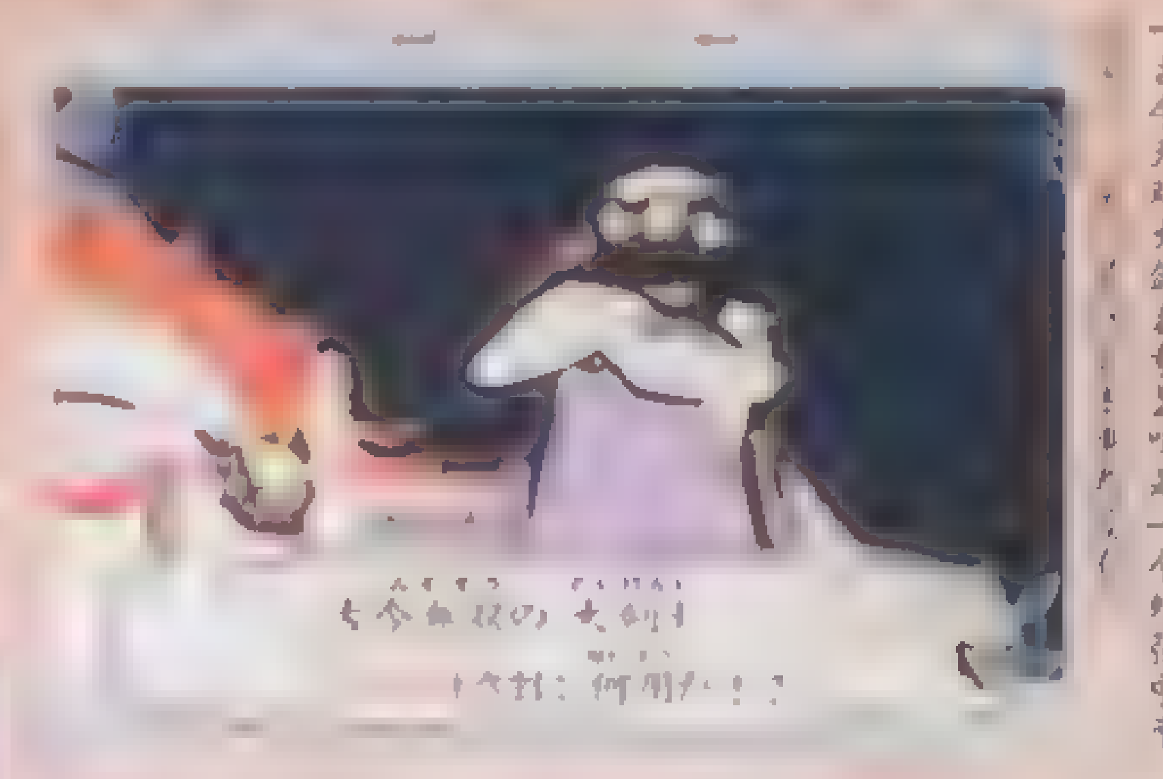
神木村的大剑士

虽然现在可以进入神木村，但是村子里所有的人都变成了石像。周围仍然有一种异样的感觉，看来这里的妖气还没有退散干净。大神和玉精灵来到村外的高台上，看到头顶的天空仍然一片漆黑，怪不得这里总是怪怪的，原来天上根本没有太阳。这时天照的威力终于显示出来了。作为当初天地之间的太阳神，天照本来就拥有一种特殊的笔业——在天上画个圆圈，就会出现太阳。不过我们的大神已经几百年没下凡了，直到现在才想起自己的本领来。好了，二话不说，只要朝天上画个圈（只要比较圆就可以，别画成三角的就可以了），就会有一轮红日出现在天际，而村子里的人也恢复原状了——怎么样，帅吧？

就在这时，一位头上顶着桔子的老爷爷走了过来。他是神木村的村长桔子爷爷（**ミカン爷**），他对面前出现的这只大狗非常感兴趣，但是在他们这些凡人眼中，大神只是一只普通的大白狗而已，它身上的彩云和神具，一般人是看不到的。就在桔子爷爷好奇地看着大狗的时候，几个鬼鬼祟祟的影子却出现在他的背后……这些家伙就是天照刚才碰到的那种妖怪，学名叫“绿天邪鬼”，是一种比较低级的怪物，由于八岐大蛇的出现，这些小喽罗们也在各地猖獗肆虐。不过今天他们可不走运，在大神看来，收拾这几个家伙只是小意思而已。清理掉它们之后，就可以回到村子里了。

村子里的人们恢复了正常，看起来似乎在安居乐业地生活。但是村子出口的地方有一块大石头卡在那里，从外地赶来的旅行商人无法出去，烦恼不已。天照本想用“一闪”来帮他打开通路，但是现在当着这些人不宜做出这样的举动，如果风声泄露，被大蛇知道他们在这里的话，恐怕不利于讨伐任务。好在商人告诉他们，村子里有位名叫“素盏鸣”（**スサノオ**）的人，是100年前打败大蛇的英雄伊邪那岐的后代。这位壮士经常自诩是“古今无双大剑士”，如果把他请来，也许可以把石头劈开。这里有一种新的妖怪“赤天邪鬼”，在遭受一定攻击之后会用琵琶抵挡进攻，必须用一闪把它的琵琶切开才能继续攻击。

天照和一寸来到素盏鸣家，却听到一阵打雷般的鼾声从屋子里传出来。它们一进到屋里，就闻到一股恶心的酒气。原来这家伙喝醉了酒，正在这里做白日梦呢。睡得还挺结实，叫了半天也不醒，最后没办法只好先礼后兵，一头把他撞醒了。谁知他醒来之后说天照打扰了自己的“瞑想”，并且想把它们轰出去。现在可容不得他这么睡下去，没办法，我们的天照大神只好屈就，亲自把他驮到了巨石跟前。



一古今无双大剑客素盏鸣是一个外强中干

商人请求素盏鸣把巨石劈开，这为大剑士看了看巨大的石头，额角冒出一片冷汗。只见他眼珠一转，说不经准备活动就贸然出手，搞不好会骨折的。他得去训练场练习一下。谁知来到训练场之后，他又说剑士必须喝了酒才能发挥出水平，没酒喝就不练。真是……

村子里有一个酿酒的作坊，女主人栉名田（**クシナダ**）是一位酿酒高手。但是作坊的水车轮子坏掉了，现在没有办法舂米，自然也就酿不了酒了。天照用“画龙”修好了水车，作为报答，栉名田把珍藏的美酒——铭酒·绝景神赠送给天照，这回可以让那个酒鬼剑士专心练习了吧。

素盏鸣见到好酒之后果然像变了个人一样。俗话说，清酒红人面，黄金动盗心。只见我们的大剑士三口酒落肚，拔出新做的木刀“斗片扑”，朝着训练场的稻草人使出了自创绝技“真空割破斩”，结果……什么也没发生！天照这回终于明白了，原来这个所谓的“英雄之后”不过是个成天喝喝酒吹吹牛的饭桶而已。但是现在必须借助他的力量，只好在暗中助他一臂之力了。只要在他砍稻草人的时候及时用“一闪”帮他把目标切断，这位“英雄”就会对自己的“剑术”信以为真，随后帮他把大石头切开，通向村子外面的道路就被打开了。

素盏鸣看到自己“切”开了拦路的巨石，立刻变得信心百倍，高兴地跑到村子外面“行侠仗义”去了。这时木精仙女朔耶又出现了。她告诉天照，她的分身在世界各地变成桃树的形状，只要找到这些被称作“塞之芽”的树，就可以唤醒她的力量，使这些地方发魔障消除。体贴的仙女姐姐还把“塞之芽”的位置给它们标在了地图上，在以后的冒险中，可以很轻松地找到。

鲜花盛开的山谷

在仙女姐姐的指引下，天照和一寸来到了村子外面的神州平原。这里仍然是一片瘴气，到处都是枯死的树木，一片凄惨的景象。要改变这些状况，就必须让“塞之芽”开出花来。而使植物开花的笔神居住在“花开谷”，看来必须到那里走一趟了。

天照和一寸来到花开谷，发现一群小妖在那里喝酒，于是顺便就把它们收拾了。继续往里走时，却在那里碰到了大剑士素盏鸣。他的背后有几个妖怪蠢蠢欲动，必须先清理了它们才行。妖怪中有一种“黄天邪鬼”，会土遁和敲鼓攻击。当它面对你的时候，“一闪”对它是无效的。但是它会像用火箭筒一样拿鼓轰你，当它发完炮还没站稳的时候，就是最佳的“一闪”进攻时机。另外如果它从土里钻出来还没发现你的话，会处于无防御状态，这时候发动“一闪”也是很有效的。

干掉碍事的妖怪之后，素盏鸣以为天照是来拜师的，就告诉它，自己不收徒弟（亏他说得出来），而到这个地方是为了寻找一个藏身躲避妖怪，啊不，是“秘密训练”的地方。虽然天照知道他的底细，但是现在也没时间揭穿。山洞门口的巨石似乎是一个机关，而旁边的一幅壁画上好像少了点什么——在画的右上角，是不是缺一个太阳呢？

果然，在壁画上添上一个太阳之后，山洞的石门打开了。再向里走，发现了一株植物的嫩芽。另外前面的台子上似乎少了点什么。再前面是一道栅栏门，素盏鸣果然在里面。他说要讨伐妖怪，但是在他面前的却是一只棕熊，而且还在睡觉。（睡觉的时候能够站立并且站在水晶球上，这个棕熊的身手也实在有够了得的。）

不过素盏鸣可不吃这一套。他打算用自创的“素盏鸣污”四字真传将“妖怪”收拾掉。当然了，这回还得继续帮他。在砍断四个灯柱之后，素盏鸣发动了新的“奥义”——灭·真空割破斩，把打盹的棕熊从水晶球上打了下来。于是他自以为剑术又“精进”了一步，得意地离开了。

从刚才的壁画来看，这个水晶球似乎是重要的道具。趁那只棕熊还没有睡醒，赶紧把水晶球推到刚才那个洞口的台子上。再在峡谷上方的天上画一个太阳——就和壁画里的内容一样，阳光会通过水晶球的折射，照在嫩芽上，嫩芽转瞬间长成了一棵大树。这就是仙女的分身——塞之芽吗？

这时天突然暗了下来，新的星座出现了。这次要点亮两颗星。之后出现的是（口关）之花神。它的原形是一只白猿，出场动作十分富有“现代美”。在它的帮助下，大神学会了新的笔业“樱花”。只要在枯死的树木上画一个圆圈，就可以使它起死回生。

天照用“樱花”之术让塞之芽复活了。随后整个花开谷都恢复了原来的样子。随后赶回神州平原，一路上的死树都可以用这种方法让它们复活。注意那些被妖怪附身的树木必须经受一定的攻击……画。这时神州平原的妖气已经被扫荡一空，又有很多新的地方可以去了。

神州平原一日游

神州平原很广大，目前有三个地方可以先去一下．一个是小柄流武术的创始人——小柄鬼斩斋老先生的住所小柄道场。小柄鬼斩斋先生多年来一直致力于武艺的钻研，在功夫上独成一派，据说两千多年之后，在大洋彼岸一个叫美利坚的国家，有一位被称作“幻侠乔伊”的侠客，他的功夫中还有小柄流醉拳的影子。（这可不是说笑，各位仔细看看小柄先生耍醉拳的样子就知道了）先在他那里学会四连击的“镜业 四光”和躲避敌人攻击的“神业 **かわせ身**”，对今后的战斗极有帮助。

另外一个地方是焰火师多摩屋（**タマヤ**）家，要在晚上去（这家伙白天睡觉）。这位多摩屋先生是个专门制作焰火的工匠，一直想制造巨大的焰火，但是一直没有成功。这次他把一大堆焰火放在一个大桶里一次引爆，但是看来还是很难成功的。这就需要大家帮助他一下了。在引燃焰火的时候用画笔帮他描一个炸弹的样子（就像简笔画中的苹果一样），就可以放出满天精彩的焰火。随后就可以引出星座，填好之后就可以找到爆神，一只白色野猪。对话之后就可以学会画炸弹的本领了。这招名字叫“辉玉”，在有缝隙的地方放置炸弹，可以将墙壁炸开。他家附近有一种新的妖怪，在空中飞行的“骸金鱼”，必须用一闪把它打下来，然后再用普通攻击。

第三个地方是十六夜神社。神社的住持名叫三日月（**ミカヅキ**），她（他？）对天照抱怨说自己的助手牛若（**ウシワカ**）不知道去哪里开小差了，闹得这附近到处都是妖怪。随后就可以在这里得到一张妖怪面相书，上面有指名通缉的妖怪，它们一般都在夜间出没，只要干掉它们就可以得到报酬。如果是晚上去神社的话，接完任务出来就可以碰到一个妖怪。这些指名通缉的妖怪身上插有破魔矢，很好辨认。

另外在平原西南部还有一个渡口，现在没有人在那里。由于水路很长，而天照游泳的技术实在有限，目前是过不去的。

从遗迹到断桥

当大神把神州平原转过一遍之后，就可以回到神木村了。这时候可以把村子里所有枯死的树木全部恢复成开花的状态，一共有15棵树。当这些树全部恢复之后，前往一开始画太阳的那个高台，会发现桔子爷爷在那里跳舞，祈祷所有的樱花全部开放（禁断之舞原来就是摇滚迪斯科，汗）。现在该干什么不用我说了吧，用“樱花”让所有的树木开花之后，仙女姐姐又出现了，而且穿得比上回更加暴露了（大汗）。真不知道制作这游戏的人是怎么想的，让一个东方的仙女摆出玛莉莲梦露的POSE，神谷这家伙果然是恶搞专家啊……仙女告诉大家，现在要到阿加塔森林（**アガタの森**）去。

就在这时，新的笔神出现了。这回出现的又是一只猿猴——莲之花神，原来它和前面的（口关）之花神一样，是掌管植物的笔神。天照从它那里学到了“樱花・二”，只要在水面上画圆圈，水上就会出现荷叶。这样就可以在水上行走了。

天照掌握了在水上行走的能力之后，就可以从那个原先不能通行的渡口前往阿加塔森林了。在阿加塔森林的路上可以遇到占卜婆婆（**ぼくせんのババ**）。她告诉天照，仙女的分身隐藏在山洞的深处。路上有的石壁必须用炸弹打开，所以先在神州平原学会“辉玉”是很有必要的事情。在通过一条隧道之后，我们的英雄找到了仙女姐姐的化身——塞之芽。使用“樱花”让它恢复原貌之后，原先充满瘴气的森林就可以自由行走了。另外在这里还可以得到新的神具“足玉”。

当天照从山洞中走出来的时候，天上突然传来一阵悠扬的笛声。

“召唤天，召唤地，召唤打倒妖怪的我自己！人伦的传道师・牛若 is here！！”只见一个英俊的少年从空中翩翩落下，口中说着神秘的番邦咒语（实际上

是英语），样子十分挺拔嚣张。牛若？这个名字似乎在哪里听到过……一寸突然想了起来，他不就是三日月法师的那个开小差溜号的徒弟吗？！真想不到在这里会遇到他。但是……他的笛子里藏有武器，这个少年竟然向天照拔出了剑？

"You到底多少本事，就让me来见识一下吧！"想不到这小子还真不客气．没办法了，你打架，我奉陪

BOSS ››› 牛若

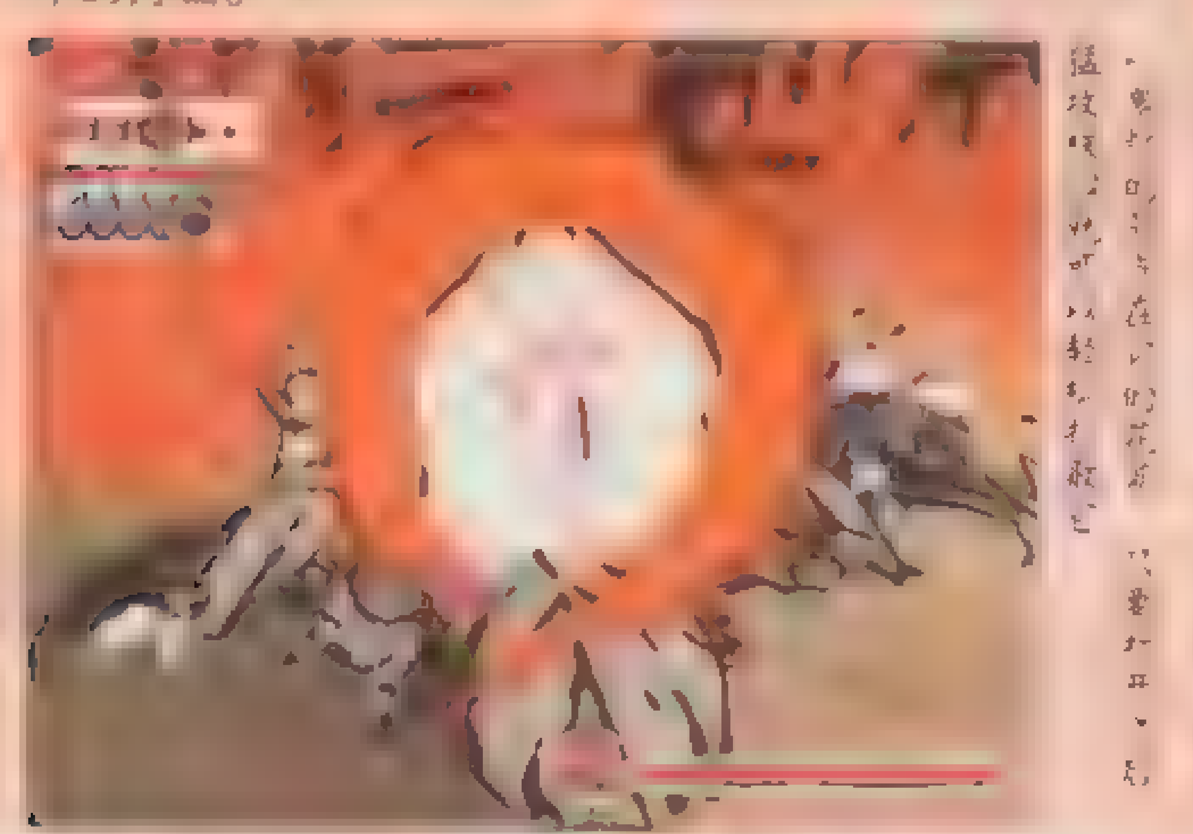
这是游戏中第一次正式的BOSS战（以前的剧情战里的敌人全是量产型杂兵）。虽然这家伙看起来很拽，但是实际上并不是很厉害。如果这之前在小柄道场学会R2躲避那招的话，打起来就容易很多，他的动作比较快，但是只要及时躲开，还是有很多空挡可以钻的。另外装备刚刚取得的"足玉"会提高攻击速度，而且鞭子一样的攻击方式很容易对付他。

年少轻狂的牛若很快就败下阵来。他告诉天照，他看到了从神木村拔走神剑"月呼"的那个人。另外前面通向高宫平的道路因为桥梁折断而不能通行。如果想过去的话必须"满怀thrill地乘坐原木Go"。可惜当时日本并不开化，即使是天照大神也听不懂这些蛮夷语言是什么意思。不过不管怎么说事情总算有了结果。于是它们告别了牛若，继续向森林深处行进。森林里有一种花骨朵一样的东西，用樱花可以让它打开，得到里面的宝物。

森林里有一个名叫柯加利（**コカリ**）的孩子。他的小狗梅太郎跑到遗迹洞窟中一直没有回来，他十分担心。但是进入遗迹的钥匙被一条大鱼吞掉了。天照决定帮他把大鱼钓上来。

钓鱼的方法其实很简单。当柯加利把鱼竿甩出去的时候，用笔把鱼竿和水中的鱼连起来就可以了。注意鱼儿是不会轻易让你钓走的，必须用左摇杆按照反方向去拉才可以。钓上几条小鱼小虾之后，红色的大鲑鱼（**大シャケ**）就会上钩了。注意别让它跑掉，把它拉上来，它会吐出遗迹的钥匙。

但是遗迹里非常危险，不能让这个小孩子去那里找狗。于是天照趁他不注意，叼起钥匙就跑。到遗迹前把钥匙放进去，就可以打开遗迹的大门。遗迹里长满了青苔，看来这里已经很久不见天日了。这里有不少隐藏的门需要用一闪和辉玉打开，另外需要注意的是有一种看起来像花苞的敌人"鬼灯"，它们的皮很结实，但是挨打到一定程度后就会露出弱点。这时候要用"樱花"在它们身上画圈，使它们身上的花苞打开，然后用一闪猛切里面的核心，可以给它们造成致命的打击。



打倒鬼灯之后，会得到一个水晶球。把它推到前面的凹坑出可以打开门。再往里走，有2只鬼灯在前面等着大家。用刚才说过的方法把它们收拾掉，山洞中会出现一只长蘑菇的原木。仔细观察山洞，原来这里是没有顶的，上面的天空可以向下透光。这时候只要在狭窄的天上画一个太阳，原木上的蘑菇就可以在一瞬间长大，然后顺着蘑菇就可以跳上去了。（好奇怪啊。记得生物课本上写着蘑菇是在背阴的地方生长的，一见阳光就会被晒蔫，怎么这里的蘑菇和现实里完全相反啊？古代的日本果然是一个神秘的国家。）

再往前走就会到达一个有机关的长廊，后面的地板会塌陷，所以一定要快速冲过去。然后就会发现前面的门被一个妖怪变成的锁给封住了。怎样才能把它打开呢？这时候就要考验大家的胆量了。只要勇敢地朝下面跳去，就会发现一块会说话的石碑。它的名字叫答选坊，只要按照它的指示，找出它身上的弱点并且用笔点出来，就可以得到一支破魔矢。然后把破魔矢拿到那个妖怪锁跟前，就可以把它打开了

再向前走，发现这里有三个妖气笼罩的鬼门。这种东西在神州平原上也见过，必须闯进这些门，把妖怪消灭掉。然后又会出现带蘑菇的原木，再画一次太阳就可以继续前进。

在瀑布的高处，有几个罐子正在向外面倾泻有毒的污水。用一闪把它们清理掉，这里的水就会恢复清洁。在旁边的宝箱可以得到"乌羚遗迹的地图"。然后顺瀑布向下跳，就可以来到遗迹的深处

那里有一个小池子，周围一圈都是被破坏的植物只要用"樱花"使它们复苏，就可以唤醒新的笔神——乌之花神。它在三位花神的最后一位，将能够连结物体的笔业"樱花3"传授给了天照。这样一来，"樱花"的三种形式都被大神掌握了

笔迹连接移动的本领，十分方便。

"樱花3"的精要之处，在于将空中悬浮的莲花和其他东西连在一起。有了这一招，主人公就可以像蜘蛛侠一样在空中移动（前提是空中要有花），或者利用花藤把其他两样东西连在一起。遗迹中的那座巨大的神像旁边就有不少悬浮的莲花，只要被它们和主角连在一起，就可以在空中穿梭了。

利用"樱花"到达遗迹巨像的深处，天照发现那只走失的小狗就卧在一朵莲花上。但是这朵莲花的花蕊看起来十分怪异，就像一堆眼睛一样……果不其然，这朵"花"实际上是妖怪变成的。它就是八岐大蛇的部下——女郎蜘蛛！一场恶战就在眼前，天照的喉咙里发出了低沉的吼声……

BOSS ››› 女郎蜘蛛

它的实力比起刚才那个半瓶子晃荡的牛若要强出N多倍。原因很简单，这家伙防御力太高了，平时的攻击对它来说像挠痒痒一样，而一闪又对它无效……不过这家伙的弱点也很明显。当它把一个坛子扣在头上喝酒的时候，只要用一闪切开那个坛子，它就会屁股朝天地摔在地上。它的尾巴上有一圈钩子，这时候立即用新学到的"樱花3"把它的尾巴和周围空中的莲花连在一起，只要连上两根线就可以让它露出要害——那圈花蕊一样的眼睛。这时候如果还有墨汁的话就尽量用一闪把这些眼睛切下来，可以给它造成致命性的打击。如果它的"花瓣"闭合的话不要心急，攒满墨

的「花瓣」张开后，就好对付多了。

汁再找机会放倒它。一般来说3次就可以把它干掉了

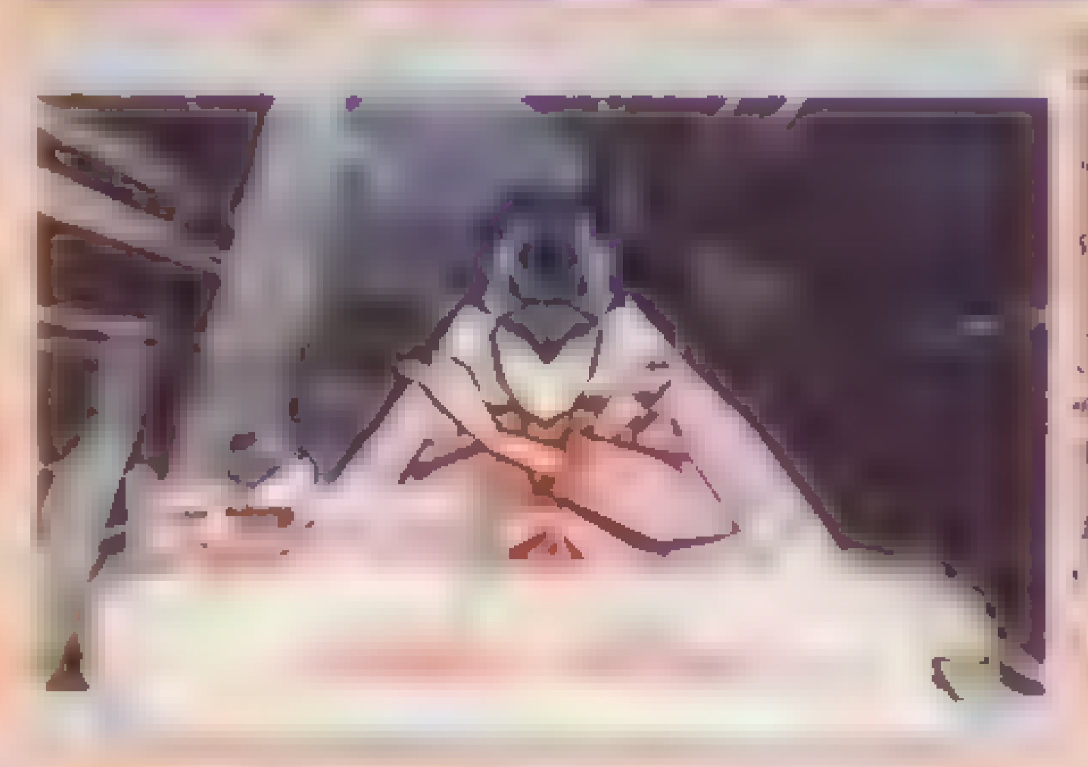
女郎蜘蛛被消灭之后，真的变成了一朵莲花，在遗迹中安静地开放着。而天照则从莲花的中心救回了柯加利的爱犬梅太郎，并且得到了新的神器"神镜"。天照把梅太郎带回到遗迹外面，发现柯加利还在找遗迹的钥匙呢。柯加利看到小狗失而复回，欣喜万分，并且答应帮助天照它们修复那座断桥。好心终于有了好报，这样一来我们又可以继续旅程了

不过人在旅途，意外总是会发生的。正当柯加利 [illegible] 对面的桥梁，准备搭一座浮桥的时候，河 [illegible] 来一阵熟悉的呼喊声。原来大剑客泰盛鸣在这里锻炼武艺，正抱着一棵大木头往下游做漂流呢。结果这根木头正好撞在柯加利搭好的浮桥上．说时迟那时快，只听咯嚓一声，柯加利、天照和 [illegible] 都被原木带走了，加上成事不足败事有余的泰盛鸣，他们四个一起顺着湍急的河流向下漂去

这时最重要的是利用"樱花3"把 [illegible] 木和岸上的莲花连在一起。注意墨汁是有限的，而岸边的莲花移动速度太快（实际上是木头在河里漂流的速度太快），要抓住时机把6根线都连上很不容易。好在一旦失败可以重新开始，要不然真不知多少玩家要在这里痛哭失声了。笔者打完蜘蛛就跑到这里，连档都没有存

天照在危急时刻利用笔神之力将原木固定下来，结果众人没有被冲到下游，而是借助藤蔓的力量"弹"回来。那根大木头正好卡在河的两岸，形成了一座新桥。就这样，我们的主人公和一干人等歪打正着地过了河，前面又有什么惊奇的事情等着他们呢？

单挑八大外传



天照和一寸过河之后，来到了高宫平地区。这里和先前的地方一样，被瘴气笼罩着。沿着左边的路一直走，到了有裂缝的地方用炸弹炸开。往里走了没几步，又撞见了那个阴阳师牛若。在一声"Let's go for it"之后，众人又要跟他交战了。这一次的战斗比以前难了一点，不过也只是难那么一点点而已。打败它之后，会得到"搜寻众犬 七转八倒"的暗示。虽 [illegible] 他没说洋文，但是这两句话也不好理解，这是什么意思

找到寒之芽，解除这个地区的瘴气之后，天照它们来到了草薙村（**クサナギ**村）。村子里有一种十分不对劲的气氛，大神的魔力在这里急剧下降，最后居然连笔都不能使了……这个村子里有妖怪！

[illegible] 就躲在村子里一个姑娘的身上。这次登场的 [illegible] 用风筝在天上飞，但是实际上并 [illegible] 它们之后，姑娘告诉天照，她叫布

施郡主（フセ姬），是这里掌管祭祀和宗教活动的巫女。这次妖怪袭击村子，守护村庄的里见八犬散布在村子的角落中，她请求天照把它们找回来，并且把里见之印笼给了天照。

这八只狗是按照孝、悌、忠、信、礼、义、仁、智的顺序排列的。我们先一只一只找吧。首先到村子右边，有一片枯死的草地。用樱花使之复活后，信狗就会出现。这时候只要有肉类制成的饵食（エサ）就可以把它叫回去。（为了方便寻找，最好先准备4份肉类的饵食。）

村子的桥下面有个带裂缝的山壁，用辉玉把山洞炸开，可以找到礼狗。在村子里有位“竹取之翁”，是专门拿竹子制作手工艺品的老工匠。他的家附近有一棵巨大的竹子，用一闪将竹子切开，就会发现智狗在里面睡觉。另外村子里也有高台。使用樱花3可以上去，发现孝狗。这四条狗比较好找，给它们吃过饵食就可以让它们回去了。

「悌」在汉语中指的是兄弟朋友之间的感情，是儒家推崇的八德之一。

这时回到布施郡主所在的房屋，悌狗已经在那里等待了。不过它可不像那四只狗一样拿狗粮哄哄就听你的话，而是一定要和你一决高下。在交战的时候注意躲闪，装备神兽镜的话比较容易取胜。打败悌狗之后，布施郡主就来找天照，告诉它其他三只狗不在村子里，不过她已经知道[illegible]标在地图上，只要仔细寻找就可以找到

但是由于女儿失踪，他其实[illegible]

从一开始应该就看出来了[illegible]

首先是义狗，根据情报显示，它在屈部卿一带。天照和一寸急忙赶到那里，却发现那里原来是麻雀的天下。这里的帮派“麻雀组”（スズメ组）的势力很大，最近麻雀组组长的爱女突然失踪，这些麻雀们对外人的戒心很重，不肯轻易打开城门。看来只好先帮它们找回小麻雀了。

在高宫平一带，住着一对凶巴巴的老年夫妇，名字叫割舌爷爷和割舌婆婆。他们两个成天在家中磨刀，似乎预备把谁宰掉之后炖着吃。狗的直觉告诉天照，小麻雀就在这里，而这两夫妇八成是妖怪变的。趁着月黑风高，天照用炸弹炸开了他们的屋顶，又把老太婆扯到月光底下（用△键），这对妖怪在月光下显了形。原来它们是一对长着仙鹤脖子的天狗怪，自古正邪不两立，用一闪的笔锋消灭它们吧。

干掉这对妖怪之后，麻雀组组长的女儿——春雀（チュンジャク）得救了。事不宜迟，赶紧护送小春雀回到屈部卿，麻雀老大[illegible]令手下打开城[illegible]进到里面[illegible]走廊到达温[illegible]得要自焚（哪[illegible]到了，他告诉[illegible]

[illegible]玩过“钻地小子”的[illegible]在地下挖掘的时[illegible]

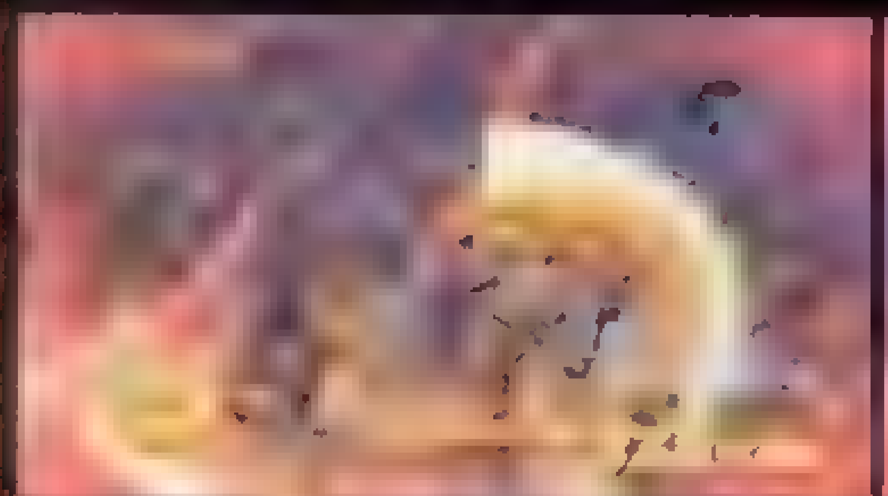
[illegible]水力了。首先用泉水把要自焚[illegible]灭，然后朝温泉的泉眼点一下，[illegible]形成一个“水梯”。顺着水梯走上去之后又进入了一片竹林。义狗就藏在某根竹子里，把闪光的竹子切开，就可以找到它。义狗告诉天照，它想留在这里守护朋友们，但是它也想领教一下传说中神犬的实力。在和天照交手之后，它把义玉交给天照，让它带给布施郡主，自己留了下来。（未完[illegible]

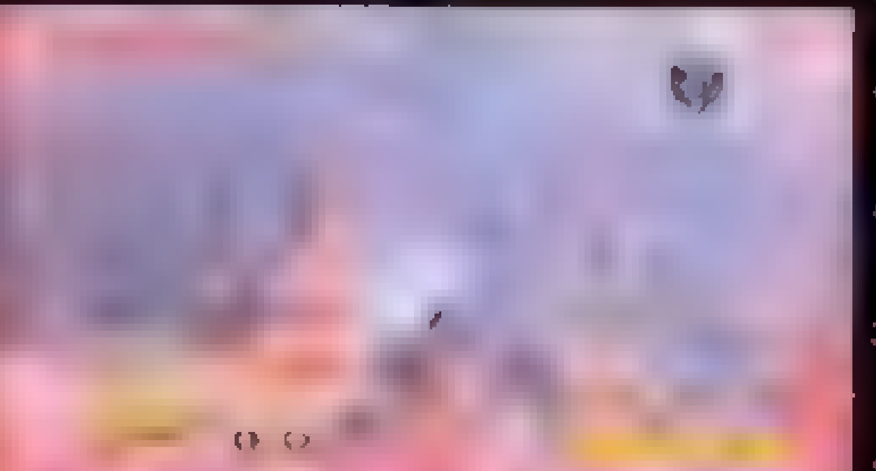
N3 NINETY-NINE NIGHTS

战斗系统

[普通攻击] X键和Y键是攻击键。通过这两个键的组合，可以使出各种连续技。人物最初可以使用的连续技种类较少，随着等级的提升，会自动习得新的连续技。在游戏中按下START键进入菜单，选择"スキル一览"项，就可以查看所使用角色当前已经掌握的连续技。

[Orb Attack] 使用普通攻击将敌人打倒之后，就会出现红色的Orb（结晶），主角会自动吸取附近的Orb并且积蓄起来。当屏幕左下角红色的Orb能量槽蓄满之后，就可以按下B键发动Orb Attack了。在Orb Attack的过程中，按下X键或者Y键就能做出两种不同的攻击动作，威力巨大。此外，某些强力的连续技也需要消耗少量的Orb能量。





[Orb Spark] 使用Orb Attack打倒敌人会出现蓝色的Orb，同样也可以被主角吸取，用于增长蓝色的Orb能量槽。当蓝色能量槽蓄满之后，再按下B键就能发动Orb Spark。Orb Spark相当于强化版的Orb Attack，发动之后几秒钟之内，主角附近一定范围内的所有敌人都会受到威力无比的攻击，并且被"蒸发"成为绿色的魂。（在红色和蓝色能量槽都蓄满的情况下，按B键会优先发动Orb Spark）

[其他动作] A键是跳跃键。某些人物达到一定等级之后可以习得二段跳。跳至空中时配合X键和Y键也可以使用各种攻击招式。跳向敌人的上方，并且推动左摇杆的某一方向，主角会做出踩踏敌人头顶的动作。在主角被击倒的时候，倒地瞬间按下A键可以做出受身动作迅速起身。

LT键是防御键，按住LT键同时也可以将视角回中。RT键是特殊移动键，例如茵菲的特殊移动是向前方快速的冲刺，在冲刺过程中配合X键或者Y键也可以做出攻击。某些人物打到一定等级之后特殊移动也可以升级，例如茵菲可以做出二段冲刺。

[战斗区域] 每一个关卡都被划分为数个小的区域，一般情况下，必须先完成某个区域中的任务（例如消灭所有敌人、打倒敌人头目，等等），才能向下一个区域进发。如果还没有完成当前区域中的任务的话，即使道路上并无障碍，也无法继续前进。

护卫部队

[护卫部队选择] 每场战斗开始之前，可以选择主角所携带的护卫部队。护卫部队一共可以携带两支，分为左侧和右侧。护卫部队有"剑"、"长剑"、"枪"和"弓矢"四个兵种，其中"弓矢"属于远程攻击部队。你可以为左右两侧的护卫部队分别指定兵种，不过在一般情况下使用自动配置的默认兵种就可以了。

[召集和解散] LB键和RB键是护卫部队指令键，分别对应左侧护卫部队和右侧护卫部队，在战斗中可以用这两个键分别对两支护卫部队下达指令。初始状态下，护卫部队会自动跟随主角行动。按下指令键一次，对应的护卫部队就会被解散。此时护卫部队会留在原地待命，不再跟随主角。再按下指令键一次则可以重新召集护卫部队。不过如果将护卫部队解散之后主角离开了较远的距离，则无法直接重新召集，而必须再回到护卫部队的

追寻光明与黑暗的主题，没有正邪之分的战斗
充满着传奇的命运交汇，舞出最为华丽的篇章

待命地点附近才能召集。

[攻击和防御] 在战场上，主角前方的敌人部队会以大箭头标示出来。按下十字键的上方向，护卫部队会向箭头所指示的方位进行突出，并且主动攻击附近的敌人。按下十字键的下方向，护卫部队则会在主角周围集结成紧密阵型，并且进行防御。

[护卫部队状态] 屏幕左下角主角体力和能量槽右方的两个小图标所表示的是护卫部队状态。图标中间的剑、弓等图案表示护卫部队的兵种。图标外圈的颜色表示护卫部队的兵力情况，绿色表示兵力充足，状态良好；黄色表示遭到敌人攻击，损失了一部分兵力；红色则表示兵力损失严重，即将被消灭；灰色则表示该部队当前处于被解散状态，正在原地待命。如果图标上出现闪动的白色十字光标，则表示此部队正在与敌人进行战斗。

人物成长

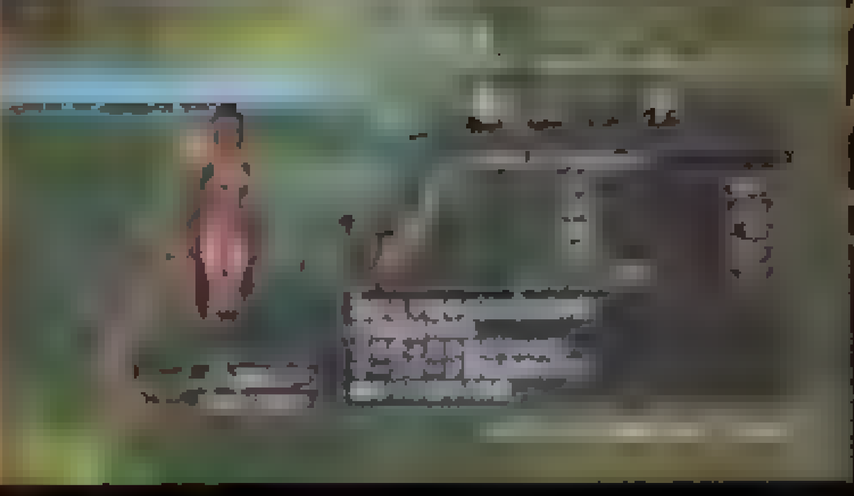
[人物状态] 在战斗中按下START键进入菜单然后选择"ステータス"项可以显示人物状态。在此画面中显示了主角的等级、体力、Orb、攻击力、防御力、素早（敏捷）、Critical率（二倍攻击力的致命一击发生几率）等数值。主角在战斗中获得经验值达到一定程度后就会升级，升级后各项能力数值都会有所提升，并且习得新的技能。

[武器装备] 在战场上，主角可以从宝箱中找到新的武器、防具，杀死敌人后也有一定几率掉落装备。每过一关后，如果获得S级或者A级的评价，也可以获得装备奖励。某些特殊的武器或者防具必须通过这种方式来获取。在人物状态界面中，右上角显示了主角当前所装备的武器、防具。用左摇杆选择某件武器或者防具，按下A键就能进入装备选择菜单，从主角持有的武器防具中选择一件使用。除了武器之外，主角最初只能装备一件防具，但随着等级的提升，可装备防具的数量也会逐渐增多，最多可以装备五件防具。武器和防具各自都具有特殊的属性能力，某些装备还可能会附带有对主角不利的负面效果，要根据自己的需要灵活选用。

一各战场上可能会遇到各种不同的敌人，他们的装具各不相同。要灵活加以研究来对付。

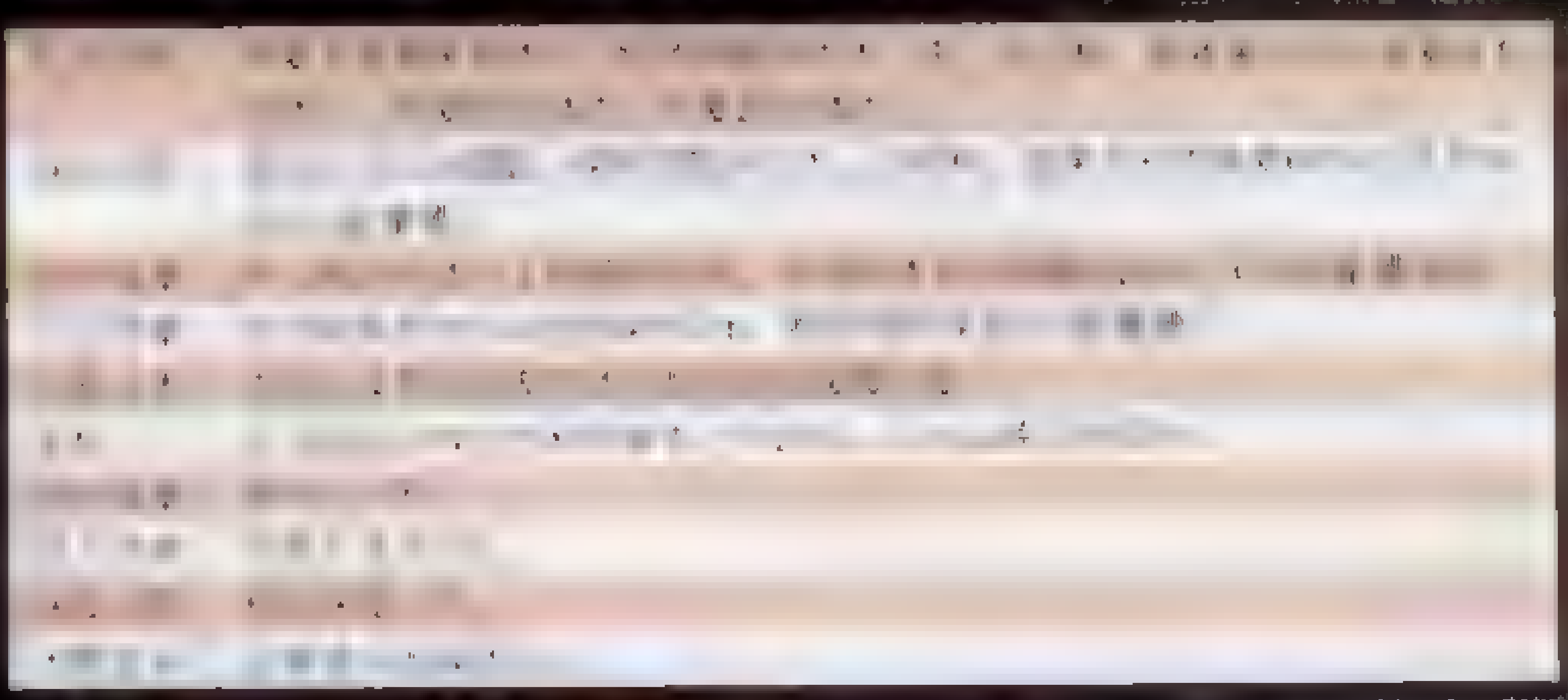
指挥千军万马 踏平艰难险阻

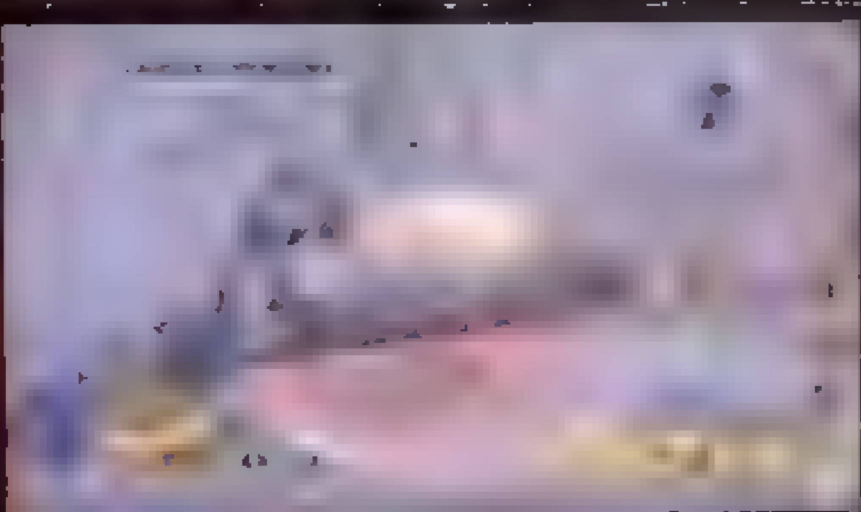
←灵活运用左右两侧的护卫部队，及时对他们下达正确的指令，可以对你的战局有不小的帮助。



特殊道具

[道具获取] 在战场上可以找到一些宝箱，打破宝箱除了有可能获得武器防具等装备之外，也可能得到特殊道具。消灭敌人之后同样有可能掉落特殊道具。主角拾取道具之后会自动生效。道具包括以下几种。





[道具状态显示] 除了红色药瓶、绿色药瓶和战场纹章之外，其他各种特殊道具的效果都会持续一段时间。在道具生效时间范围内，会以图标的形式显示在屏幕下方靠近中央的位置。当道具效果持续时间结束之后，图标也会随之消失了。

过关评价

每过一关之后，系统都会根据游戏进行状况给出相应的评价。评价指标包括如下几项。

クリアタイム	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
オ ノスハ ク	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
ミ シヨンクリア	[illegible]
ホ ナス	[illegible]

根据以上各项指标，会得到一个总评价。总评价分为S、A、B、C等级别。如果得到A级或者S级的评价的话，就会获得额外的装备奖励。某些特殊的武器也需要在特定关卡中达到A级或者S级的评价之后才能获得。

完成一关之后，还可以在大地图界面中选择此关再次进行挑战。利用这一点，可以通过重复打某个关卡来获得更多经验值。而当人物升到更高的级别或者拿到更好的武器防具之后再回头打之前的关卡，也有利于获得更高的评价。

茵菲流程攻略

第一章：圣都ヴァル・ーリン

在这场战斗中，茵菲（インフィ）要与自己的哥哥阿斯法（アスファ）竞争圣堂骑士团团长的职位。作为游戏的开场，本关的难度当然不会太高。第一个任务是打倒50个阿斯法手下战士。达成这一目标之后，接下来要消灭北边高处的两支弓箭部队（以地图方向为准，上方为北，下同）。其中靠西边的那支弓箭部队附近有阿斯法手下的将领古罗刚(グローガン)。将两支弓箭部队全部歼灭之后，阿斯法就会出现。在游戏初期主角能力还不强的情况下，如果受到阿斯法和古罗刚两人的夹击是颇为棘手的，因此这里建议先清理掉西边的弓箭部队并且打倒古罗刚，然后再去攻击东边的弓箭部队。

阿斯法出现之后，就可以进入地图最北端的区域了。在阿斯法出现位置的东北方向可以找到一个宝箱，其中有祝福的指轮。

第二章：ゴーダアリア山脉

茵菲和阿斯法带领圣堂骑士团进入山地中讨伐哥布林族。本关开始之后，便有大批哥布林战士涌来，不过它们稍微抵抗之后便开始转身逃窜。茵菲虽然感觉到其中有诈，但仍然还是追击而去。果然，在接近前方岔路的时候便遇到了敌人的陷阱，它们使用巨石封堵了道具，将茵菲和阿斯法的两支部队隔离开来。茵菲只能带队继续向西边的通道进发。此时前方也出现了大批伏兵，将它们消灭之后，茵菲决定前往北部的地区与阿斯法会合。

向西走一段距离来到一个岔路口之后，首先向南沿着山坡向上走。这条路上有一些用木架支撑着的巨石，如果将木架击碎的话，巨石就会顺着山坡滚下，可以迅速地消灭沿路的敌人。不过要注意如果靠得太近的话自己也会被巨石砸倒，损失颇多体力，所以一定要小心。来到这条道路最南端的尽头，可以从宝箱中找到咒いのネックレス。

接下来再回头向北走。在西侧岔路的最北端的宝箱中可以找到ブラッディローズ（第2级武器）。然后回到中央的主路上向北部的会合地点前进，在接近会合地点之前的路口会碰到敌人的部队，其中包括有数个巫术师。巫术师可以使用远程的闪电魔法进行攻击，威力强大，而且还能对我方部队施展诅咒，降低我方部队的攻击和防御能力，所以一定要尽快解决。

消灭巫术师的部队之后，就能继续向北前进了。

在会合地点附近，会遇到大批敌军，其中包括一个巨魔。这个家伙皮糙肉厚，很难将它打出硬直来，而且它的攻击力也不弱，还会使用大吼、挥舞大树等特殊的攻击方式，因此在对付它的时候一定要小心，尽量不要与它正面对敌。利用友军吸引它的注意力，并且绕到它的侧后方进行攻击就能顺利地解决它。另外它的弱点部位在头部，多多使用跳跃攻击直接攻击它的头部可以事半功倍。由于这里敌人数量众多，蓄积Orb能量也会较为迅速。不要吝啬能量，一旦蓄满就发动威力强大的Orb Attack来一次性解决众多的敌人吧！在这场战斗中稍微经过一段时间阿斯法所带领的部队就会出现，与茵菲合兵一处。而在场地的北端边缘的宝箱中则可以找到ブレイズソード（第3级武器）。打倒这个巨魔之后，就可以过关了。

第三章：ワンディーク近郊

接到前方溃败部队所传来的情报之后，茵菲和阿斯法继续带领部下杀入哥布林族的要塞。一开始便发现了敌人的部队正在撤退，茵菲二话不说就追了上去。转过一个弯之后，在接近敌人据点入口附近的地方，西侧和东侧都出现了大量伏兵，将茵菲的部队包围起来。不过就在道路的中央有一个宝箱，其中是一个大的绿色药瓶，而旁边也还有另外一个大绿色药瓶，借助它们就差不多可以蓄满Orb能量槽了。不要吝惜，赶快使用Orb Attack超度掉这些敌人吧。使用Orb Attack之后也要注意多多吸取绿色的Orb，为即将到来的大战做准备。此外，上一关中如果得到S级评价的话，就能得到クラウソラス。它虽然只是一把第一级的武器，但是属性却出奇的优秀，包括攻击力提高50%、攻击范围提高50%、Orb能量槽增长速度提高30%等等，如果有了这样一把利器，用来攻打这里就不在话下了。

将伏兵消灭干净之后，就可以进入敌人的据点内部。这里的敌人数量极多，如同蚂蚁一般黑压压的一片。此时最为快捷的方式当然就是Orb Attack以及Orb Spark了。如果能够蓄满能量在人群中央使用Orb Spark的话，你会看到击破敌人数量疯狂的飚升。在据点中还会先后出现两批敌人，第二批敌人中有一个是敌人的队长，必须要将它击破。不过它的能力并没有什么特别的，只要先使用Orb Attack将杂兵一扫而光再去对付它这个光杆司令，相信不难取胜。在此之前还可以先[illegible]四周的角落中搜刮一下道具。在东北角的宝箱中可以找到坏れた石像（脚部），[illegible]在据点南端的宝箱中则可以找到贤者のルーペ。收集好道具之后就

可以去干掉队长了。如果打倒队长之后还有敌人杂兵残存，则会出现敌人开始撤退的消息，再对其进行追击，消灭一定数量的敌人之后便可过关。而如果已经没有杂兵残存的话，击倒队长便可以直接过关了。

第四章：ワンディーク砦

在本关开始之处，前方的门被封锁了。而敌人则从东西两侧的据点不断涌入。这里需要先干掉两个据点的据点兵长，才能阻止敌人继续出现。其中要注意通往西侧据点的道路上会有巨石滚下，要注意躲避。将两侧的据点兵长击倒之后，中央的大门就打开了。

回到本关开始时的位置，从中央的大门进入。山坡上涌下来如同潮水一般的敌兵，使用你最犀利的招式将它们消灭吧！这里通往前进道路的大门同样被封闭了，要消灭掉西侧通路尽头的据点兵长才能将门打开。

茵茜和阿斯法继续带领部队前进，进入刚刚打开的那道大门。敌人的数支弓兵部队早已经在这里布好了阵势，首先要将它们全部消灭掉。在最西侧的敌人弓兵部队附近可以遇到由特尤露露（テユルル）所带领的友军部队。消灭掉所有的弓兵部队之后，打开了中央通路上的下一道大门。再进入到接下来的区域之后，遇到了卡拉兰（カラーラン）。这里的任务是打倒敌人的队长，将它击倒之后就能打开最后一道大门，进入最后的区域。

前面是一个三岔路口。进入这片区域时可以看到哥布林族的妇女和小孩向左边的岔路撤退。如果追击过去的话就会发现哥布林族的村庄，有很多老弱妇孺。在这里会发生剧情，茵菲和阿斯法为了是否攻击哥部林族的平民而发生了争执。(想不到茵菲相貌美丽，却是心狠手辣，反倒是阿斯法慈悲为怀……）

在左侧岔路的劲头可以得到オーブ圣剑（第3级武器）。接下来再往右边的岔路走，道路尽头摆放着不少宝箱，其中包括フェニックスブレイド(第四级武器）和坏れた石像（头部）。收集完道具之后，最后从中央的道路进入哥布林族的神庙，途中要注意躲避山坡上滚下来的巨石。在神庙中有三个敌人的魔导僧坐镇，将他们全部消灭掉之后，茵菲率领的部队占领了这个哥布林要塞，本关结束了。

第五章：フォーリア平原

本关开始时敌我双方隔河对峙。茵菲率领圣堂骑士团首先向河南岸的敌人发起了冲击。这里的敌人力量并不强大，一经交战便溃不成军。不过很快敌人的援军部队便陆续赶到，其中还包括了巨魔。在阿斯法部队的协助下将它们消灭之后，更为强大的敌人——飞龙军团从我军的后方出现了。飞龙在天上喷射火焰来进行攻击，无法直接消灭它们，只能通过打倒操纵它们的暗精灵部队来驱散它们。不过此时圣堂骑士团的第二军也赶到了。在第二军的援助下，茵菲很快消灭了精灵部队。

这时，哥布林族的精锐援军也已经杀到战场。这支部队由迪库法里奥（ディクファアリオ）率领，尤其是骁勇善战的丁古巴特（ディングバット）更是一马当先杀了过来。丁古巴特的速度极快，还会使用瞬间移动的特技，很难捕捉到他的动作。这里最好先进行防御，诱使它出招之后留下破绽再进行反击。同时也要注意积蓄Orb能量，发动Orb Attack来迅速清理掉碍事的杂兵。打倒丁古巴特之后还要再与迪库法里奥对决。迪库法里奥的防御非常坚实，如果直接进行攻击的话往往会被他轻松格挡掉。对付他应该多多利用速度快的招式绕到他背后进行打击。此时如果能够将敌人的杂兵清理干净的话，友军部队也会集结过来，得到阿斯法等人的协助一起夹击迪库法里奥的话就不难将他打倒了。无力抵挡茵菲攻势的迪库法里奥最终只有仓皇逃脱了。

第六章：ヤ・フエ・ワールの森

吃了败仗的迪库法里奥逃到了密林之中，茵菲率军进行追击。开始时茵菲的位置在东南区域，首先必须找出迪库法里奥的踪迹，否则是无法前进到西北区域的。而要找到迪库法里奥，就要消灭一定数量的敌人。大约打倒600个左右敌人之后，迪库法里奥便出现了。但是他马上又逃到了由蛙人族所控制的西北区域，茵菲也随之追踪而去。在西北区域的入口处，茵菲遭到了蛙人族首领帕克三世（パック三世）的阻截。帕克三世的防御力和体力较高，非常耐打。不过它的行动缓慢，只要灵活作战就没有什么威胁。它有一个特殊招式是向前方吐出毒液，如果碰到的话就会眩晕。但是使用此招时他只能朝向一个方向，而不能转身，所以只要绕到它身后就可以对它进行反击了。有时候它还会高高跃起然后用自己的身体砸向地面，但是这一招的速度也颇为缓慢，并不难躲避。

打倒帕克三世并且消灭掉其他蛙人族的士兵后发生了剧情。茵菲陷入了地图西北角，森林中也充满了大雾。连手下的护卫部队和阿斯法也失去了联系，只有副官赫普与之相随。沿着道路出来，遭到了夜之恶魔部队的袭击，将它们全部消灭之后大雾便被驱散了。最后，茵菲在地图的东北角发现了迪库法里奥。沿着小路追击，路上有哥布林族的部队阻截，要小心应付其中的巫术师。最后在山崖上与迪库法里奥展开决战，注意先清理掉巫术师和弓兵等远程部队，然后专心对付迪库法里奥，就一定能顺利将他击倒了。

新的开始

瓦斯基斯公国的首都瓦鲁哈林是被称为圣都的美丽城市，从这里放眼远望周围是一片寂静的田野。在广阔美丽的田野包围中，时间静静地流逝着。晴朗的天空、随风舞动的树木、昆虫和小鸟的鸣叫、小溪的潺潺流水声，构成了一幅寂静美丽的风景画。那时候的世界简直是……

突然一阵巨响划破了大地的沉寂，无数的骑士手持大剑驰骋在原野上，大地在骑士们的铁蹄下轰鸣。身着红色甲胄的骑士和身着蓝色甲胄的骑士分成两大阵营，逐渐互相逼近，最后在原野的中央展开激战。红色的波浪和蓝色的波浪此起彼伏，在烟雾中激起了阵阵兵器相撞的火花。

站在红色波浪最前线的是女骑士茵菲。"胜利属于我们！一步也不要后退，冲啊！"茵菲高喊着口号，冲进战场的中央，仿佛是手持大剑在战场中舞蹈。红色的衣服上缠绕着少量的银色甲胄，重视机动性只覆盖了身体的一小部分。背后装饰的金色羽毛在阳光的照射下闪闪发光。在战场上没有任何能比她更美丽，华丽的身姿既是战场上的女神也是带来死亡的恶魔。在茵菲的带领下，红色的波浪一浪高过一浪，在她的大剑挥舞时，蓝色的军队仿佛被狂风吹过，除了无力地后退别无选择，茵菲渐渐支配了整个战场。

然而茵菲突然停止了前进的脚步，暴风雨般的一阵骚乱后，一名骑士出现在她面前，那就是蓝军的骑士阿斯法。服装以蓝色为基调，上面覆盖银色甲胄的阿斯法手持巨大的枪，一直在战场中寻找着茵菲。金色的头发，白皙的皮肤，虎虎生威的双瞳，笔直地站立在战场中，周围的空气仿佛格外地清澈，让所有人都产生了这样的幻觉。

"哥哥……"茵菲面对阿斯法小声嘟囔道。

在飞舞的沙尘中，混杂着兵器碰撞的吵杂声中，时间仿佛停止了转动，两人一动不动地互相凝视着。

下一个瞬间两人的距离忽然缩短，茵菲的剑与阿斯法的枪撞击发出清脆的声音。随后茵菲的剑击一剑重过一剑，一剑快过一剑。而阿斯法却用手中的长枪弹开了茵菲的全部攻击。兄妹二人间展开一场急风骤雨般的攻防战，激烈、美丽、悲哀……

统治圣都瓦鲁哈林的光之巫女艾库特巴露和她的护卫拉迪一直注视着红军与蓝军的战斗，注视着这场左右圣堂骑士团命运的战斗——

令瓦斯基斯公国夸耀的圣堂骑士团一直以圣都瓦鲁哈林为大本营，经常出现在讨伐与人类对立的暗之军团的最前线，是一支立下无数功劳的骑士团。但是前骑士团长在讨伐暗之军团格布林族的战斗中牺牲后，15年来骑士团一直由副团长古罗刚代为指挥。但是与暗之军团战斗形势的逐渐恶化，为了打破僵局，艾库特巴露决定为圣堂骑士团选出新的团长。而茵菲和阿斯法则是两名团长候补，各自率领红色和蓝色的部队在广袤的原野上展开一场激烈的团长争夺战。

"看来是不相上下"艾库特巴露凝视着战场说道。

"这样吗？我看茵菲方占有优势。"拉迪这样回答。因为他认为战场上的两人有性质上的差异，茵菲是为了打倒敌人而战，而阿斯法则是为了守卫而战斗，攻守之间的差异决定了两军的差别。一直凝视战场的艾库特巴露侧过脸看着拉迪说道："我认为谁胜利都没关系。"这使拉迪非常惊讶，因为艾库特巴露的话正是自己想说的话。凝望着战场，艾库特巴露继续说："我认为谁胜利都可以成为优秀的团长。"

战场上茵菲和阿斯法的战斗愈发激烈。"简直就像龙卷风一样。"看到战斗的士兵们都在小声嘟囔着。

确实两人的战斗就像龙卷风一样。剑和枪的交错狂风作起，铁与铁撞击仿佛雷鸣，其他的士兵仿佛怕被龙卷风卷进，只能躲在远出注视着战斗。激烈的战斗中，茵菲小声对哥哥说道："怎么了哥哥，只是接招的话是不可能取胜的。"但阿斯法却什么也没回答。

茵菲的剑有如暴雨从天而降，但阿斯法的枪却接下了全部的攻击。每次武器撞击都闪烁着耀眼的火花，火花照亮了两人的脸，在火花中两人都在凝视着自己的梦想。

决定了圣堂骑士团团长争夺战前一天晚上，红军骑士团作战会议上，茵菲

向骑士们下达命令。之后茵菲回到自己的房间，平时在其他骑士面前，茵菲一直是一名优秀的骑士，她的信念就是“无论何时自己都要向骑士一样。”可是一回到房间，茵菲就倒在自己的床上，武艺再高超，茵菲也只是一名十七岁的年轻女性，似乎已经被与兄长间的团长争夺战压倒。无意间，茵菲看到了墙上的肖像。“父亲……”那正是前骑士团长莱利夫的肖像，茵菲和阿斯法的父亲，在他与暗之军团战斗中牺牲时，茵菲只有两岁。后来知道事实真相后，茵菲默默发誓“消灭仇恨人类的暗之军团，为人类创建和平。”为了人类的正义，也就是消灭暗之军团，我们必须战斗这正是茵菲的正义。但是以后该怎么办，茵菲经常感到迷惘。无论自己多么努力，哥哥阿斯法除了担心自己外对自己毫不认同。看着父亲的肖像茵菲小声祈祷：“父亲，请赐予软弱的我力量，赐予我消灭暗之军团的正义力量……”

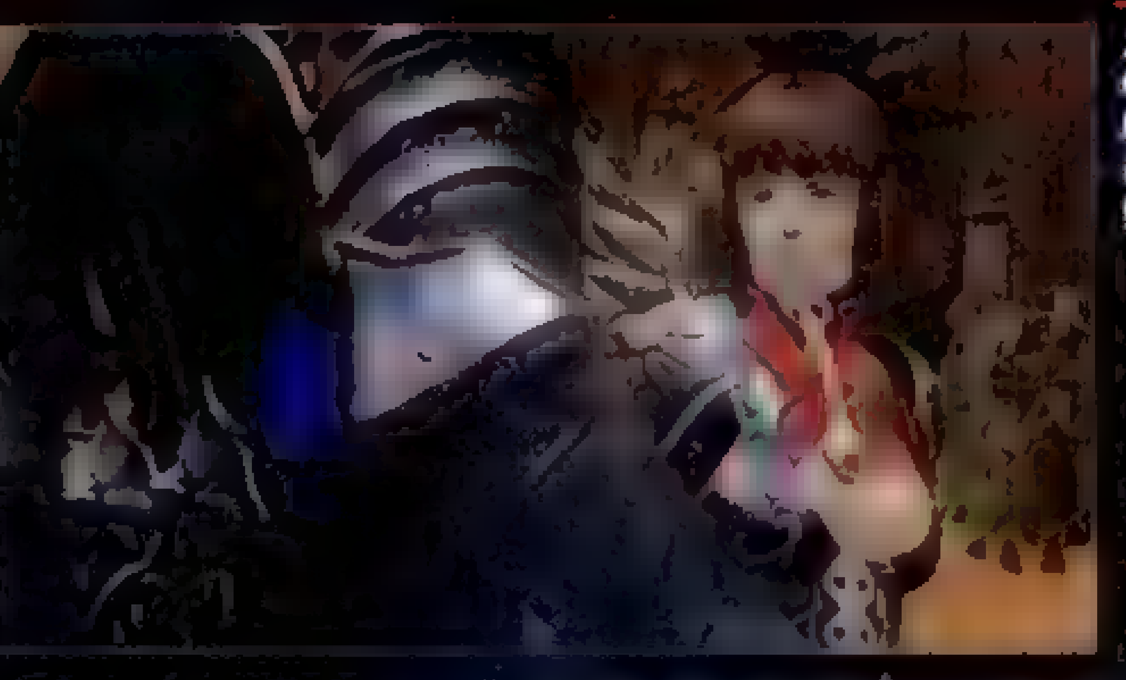
在房间门外，阿斯法的手停在半空没有敲门，长呼一口气后放下了举在半空的手，决定离开茵菲的房间。黑夜的月光反射出阿斯法的忧伤表情，在楼道里只回响着阿斯法悲伤的脚步声。令阿斯法迷茫的是战斗这一行为。对于人类来说这是正义的行为，可是这真的是正义吗？格布林族就是单纯的邪恶吗？战斗的最后就能迎来真正的和平吗？无论平时的战斗多么英勇，这些问题一直缠绕着阿斯法。另外让阿斯法迷惘的是该不该让自己的妹妹茵菲出现在危险的战场上。她对格布林族的仇恨，对自己信念的坚持，在战斗中反而会更危险。对战斗的迷惑和对妹妹的迷惘，渐渐动摇了阿斯法的心。

“抱有疑惑的我成为团长好吗？让茵菲成为团长站在危险的战场上好吗？我真的不明白！我该怎么做才好……”“不过今天晚上应该跟妹妹说些什么吧，无论我多么迷惘，团长决定战就在明天！”阿斯法回答不了自己的问题。但是在他心中却小声说道：“我该对妹妹说的是你不需要复仇心，而是需要爱心！”

“胜利就在眼前！冲啊！”

“不能退！坚持就是胜利！”

飞散的火花、鸣响的金属撞击声，再加上急促的呼吸声，两人似乎通过这些声音在交流着什么。而观战的副团长古罗刚看着两人的战斗，心情更为复杂。在前骑士团长战死后，古罗刚一直肩负着养育二人的重任。“茵菲、阿斯法”看着眼前两人战斗的场景，古罗刚眼前浮现出兄妹二人儿时一起玩耍的场景。


←兄妹间的对决，不如说是谁取得最后的胜利！

这时战斗的平衡突然被打破。阿斯法的长枪一击挑中了茵菲的铠甲，而茵菲的长剑则指着阿斯法的面门。不过两人同时停止了一切动作，而且明显可以看出二人的体力已经到了极限。“怎么啦？茵菲！这就是你的力量了？”“倒是哥哥你真是认真的吗？”两人相视而笑，然后突然分开，为下一次出击做好了准备。茵菲握紧了手中的长剑，凝指阿斯法；阿斯法遥相呼应握紧手中长枪。

一瞬的寂静后，二人同时出手，剑与枪交错而过，这极小的交错缝隙间闪出了明亮的火花，胜败已决……

看到这一切的艾库特巴露对拉迪说：“看来胜负已定”随后艾库特巴露点点头深吸了一口气后，大声宣布：“停止！”随着声音的飘送，蓝军和红军停止了一切动作。

“胜败已定！圣堂骑士团团长是……”

听到新团长的姓名后，全场的骑士们高声欢呼，举起手中的兵器，向新任团长祝福。茵菲和阿斯法保持着原来的动作，相视一笑。随后两人突然分开，一人走进骑士们祝福的包围圈中，一人向另一个方向渐渐远去。

这样，新任圣堂骑士团长诞生。历史宣布了新的开始。

可是，这确实只是开始。

这是和平的开始？还是终结的开始？……

全部都由此开始的战……

飞

MOTHER3

为什么游戏名叫MOTHER？其实看了游戏片头就应该了解，MOTHER其实代表地球，[illegible]所以也不难理解英文版翻译为Earthbound的原因，中文译名“地球冒险”确实很贴切

	本刊译名：地球冒险3		
任天堂	4800日元	2006年4月20日	
卡带	日版	1人	256MB

〈MOTHER3〉是留给你很多想象余地的游乐园
随着你的丰富想象，〈MOTHER3〉会逐渐成长
[illegible]越多，内容也就越深刻
请努力培养〈MOTHER3〉，享受快乐
2006年4月，系井重里

“我就是双胞胎的弟弟，心地善良的男孩：流卡(リュカ)！我的哥哥，健康可爱的男孩：库劳斯(クラウス)。我们有一位强壮并温柔、值得信赖的爸爸：flint（フリント）[illegible]的妈妈：hinawa(ヒナワ)。嘿嘿，爸爸妈[illegible]现了嘛？我来告诉你们吧！爸爸的名字flint是‘打火石’的意思喔！妈妈的名字hinawa可是‘点火绳’的意思呦！爸爸妈妈在一起可是能够摩擦出爱的火花来的说。当然不能忘记我们特别勇敢并且非常灵巧的小狗狗波尼(ボニー)，好可爱呀，每天陪它玩耍回家后都好饿。妈妈[illegible]卷(ふわふわオムレツ)、辣椒料理（ペペ

ロンチ[illegible]あつあつグラタン)、法国杂烩炸面包（コロッケパン）、豆奶火锅（とうにゅうなべ）、桃果冻（ももゼリー）、白米饭（ただめし）等等等等。最喜欢的食物就是……嗯这个问题太复杂啦让我先好好想一想！什么？你也想吃嘛？嗯嗯……如果你能回答对我一个问题的话我就叫妈妈做给你吃。提问！在：爱(LOVE)、本垒打（ホームラン）、科学家Ernst Mach（マッハ）、顶级规格的机械（フルスペック）、藤山（フジヤマ）照相机(キャメラ)、泼水瓢（みずまき）里面，你觉得最帅的人或者东西是什么？

位于一片汪洋中的光秃秃岛（ノーウエア岛）被朵朵白云环绕。其中有一个风景秀丽的龙参村（タツマイリ村）旁边穿越日照森林的地方(テリの森を越えた先)，火绳的爸爸阿雷库家（ヒナワの父　アレックの家）就在这里。一阵敲门声吵醒了正在做梦的流卡。

库劳斯：“流——————卡！你究竟想睡到什么时候？赶紧起床，咱们去玩呀！快点起来啦！龙龙（ドラゴ）[illegible]爱！快点来呀！”

[illegible]的双眼就往楼下冲。餐桌前面的火绳妈妈笑着对我说，“早上好呀，小懒虫流卡君。库劳斯早就起了床跟龙龙们去玩了。”听到后流卡正想快速冲出门赶上哥哥，被火绳妈妈叫住，“打算就这样穿着睡衣去玩吗？乖乖去换衣服喔。”流卡特别淘气不想去换，于是火绳妈妈[illegible]吧。”无奈之下流卡只好乖乖去换衣[illegible]变精神啦，去玩吧。”

流卡出门后看见了正在照看动物们的爷爷阿雷库(アレック)。“呦，睡懒觉的起来啦。今天你们就要回去啦，我会觉得寂寞的。”流卡向爷爷问好后向右[illegible]的原来是我们所说的SAVE（セーブ）[illegible]续向前走，看到了哥哥库劳斯正在和龙龙们玩顶牛。在哥哥的身体攻击后龙龙十分配合的倒在了地上，“哈哈哈哈哈，啊，感到很累了。一直在和龙龙玩[illegible]斯说，“流卡也一起来玩呀。”[illegible]常乐意，库劳斯让流卡用身体攻击[illegible]龙龙顶牛。“库劳斯、流卡还没[illegible]体攻击呢”这时爷爷走了[illegible]住B键稍后再松开，这[illegible]了。如果一直向着龙龙[illegible]

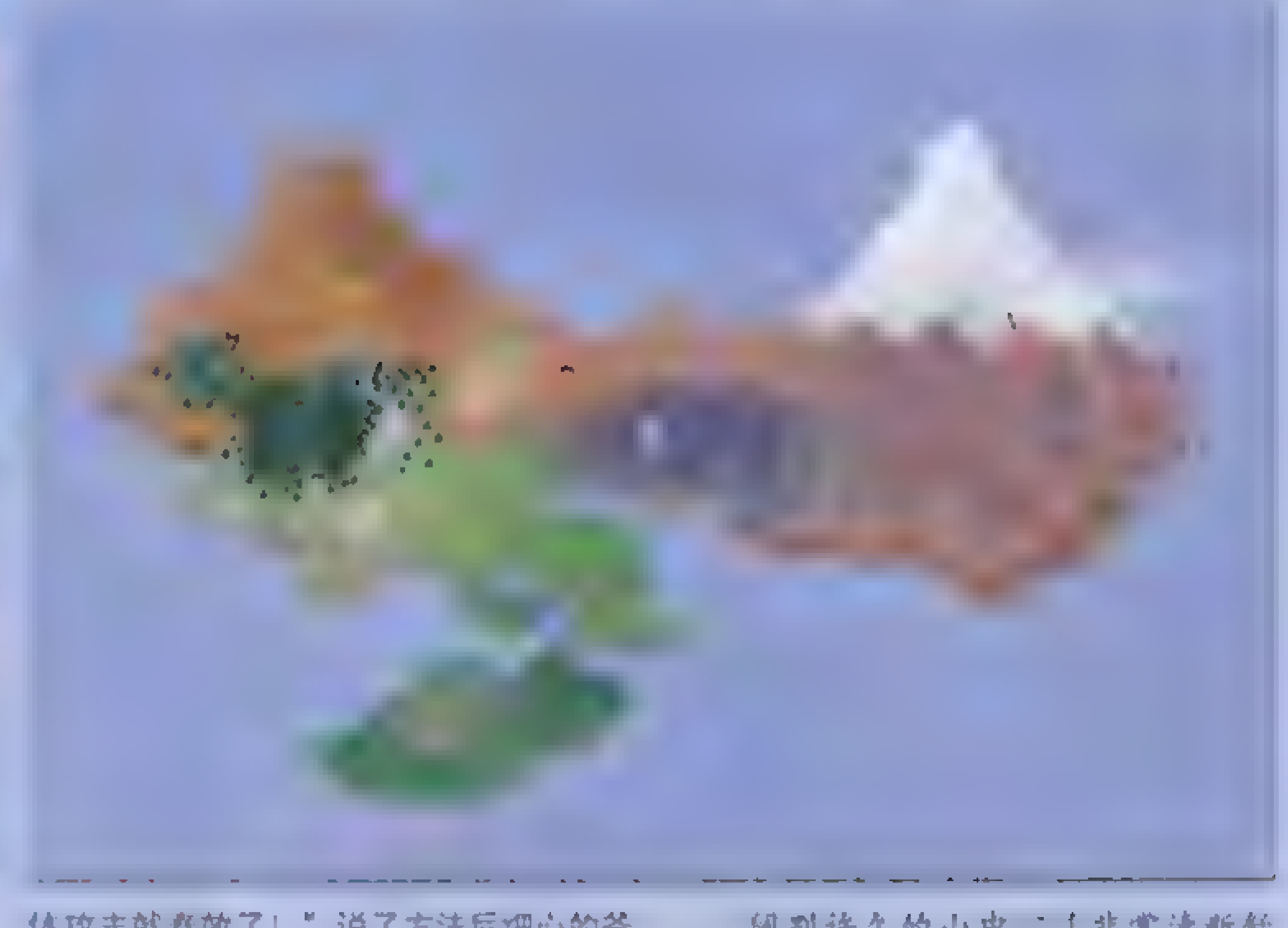
体攻击就奏效了！”说了方法后细心的爷爷还让库劳斯做一次示范给流卡参考。但是流卡还是有些害怕，爷爷鼓励说“嗯，你再作出那么害怕的表情就一直不会熟练的呦。来准备好力量，放松，放松。”随着流卡的平生第一次成功身体攻击，龙龙也顺势倒了下去。果然像库劳斯所说，做出强力撞击的话龙龙也会高兴的[illegible]オケラ的声音：“躲开躲开躲开[illegible]吓了龙宝宝一跳。语气虽然非常狂妄，但还是被库劳斯流卡兄弟二人携手轻松击败。但是它嘴上还不认输：“意外的是一群有气力的家伙啊。下次再见的时候就是大体育场的‘蝼蛄BALL’了！好好享受吧……老大。”然后一阵烟似的逃跑，没想到正好被走过来的……火绳[illegible]没事吧。对了大家，开饭咯。是流卡和[illegible]

[redacted]

库劳斯和流卡高兴的不得了，一溜烟跑[illegible]暂时离开了游戏情节，特别为玩家们介绍一下……SAVE的便利性，为了帮助大家连法国杂烩炸面包的事都定[illegible]是热心呦[illegible]

[illegible]

正像你所说的那样，[illegible]到这里开始就一直不知疲倦[illegible]山跑来跑去[illegible]也是值得很放宽，但是我们[illegible]会回去的。



阔别许久的山中了，非常清新舒畅。真想让一直在充满羊羔气味龙参村的你也呼吸一下这里的空气呀。下次再来的时候一定要拜托邻居照顾绵羊们，全家人一起过来呀。库劳斯、流卡和我

[illegible]以后一定给你[illegible]杂烩炸面包
爱你和孩子们的火绳”

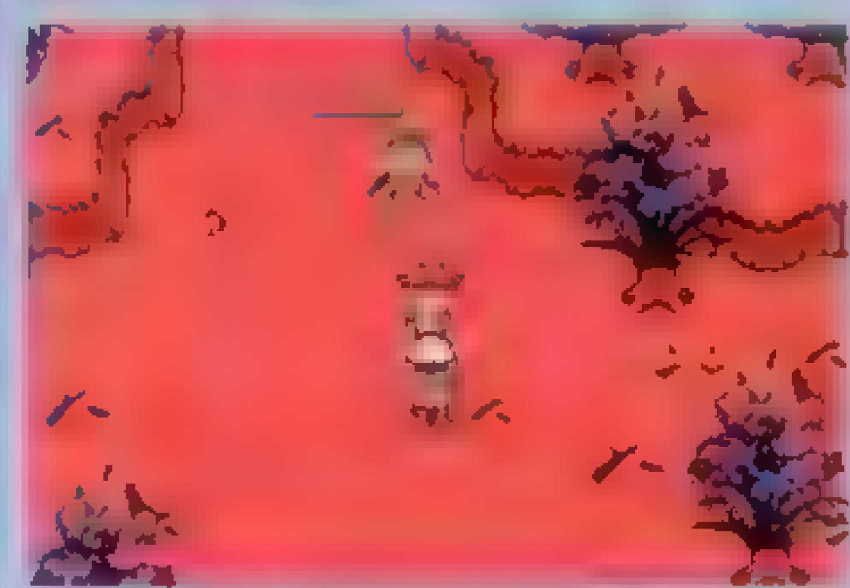
碧蓝色的信鸽迎空飞去，一切都[illegible]滑过被妈妈看到了

吊唁之夜(とむらいの[illegible])

深夜的光秃秃岛一片寂静。突然，在祥和的森林当中响起了连续爆炸的声音。可爱的小动物们四散奔逃，藏在树木后面的两个穿着怪异的人放下了[illegible]全部被惊醒，场面异常混乱。人群之中[illegible]トマス[illegible]フリント）的家，“火石！着火啦着火啦火灾！”急促的敲门声音。这位牛仔打扮的人正是流卡与库劳斯的爸爸、勇敢坚毅的火石。门外的托马斯显然很急，以至于把门把手都拽了下来。火石推门而出，“嗯，门把手……不不，火石！现在不[illegible]时候啊！日照森林着起了[illegible]场的时候嘛！快来，拜托了[illegible]，在慰问了被门把手砸到后的小狗狗波尼后得到木棒（ぼうつきれ）作为武器，然后与托马斯火速向现场方[illegible]

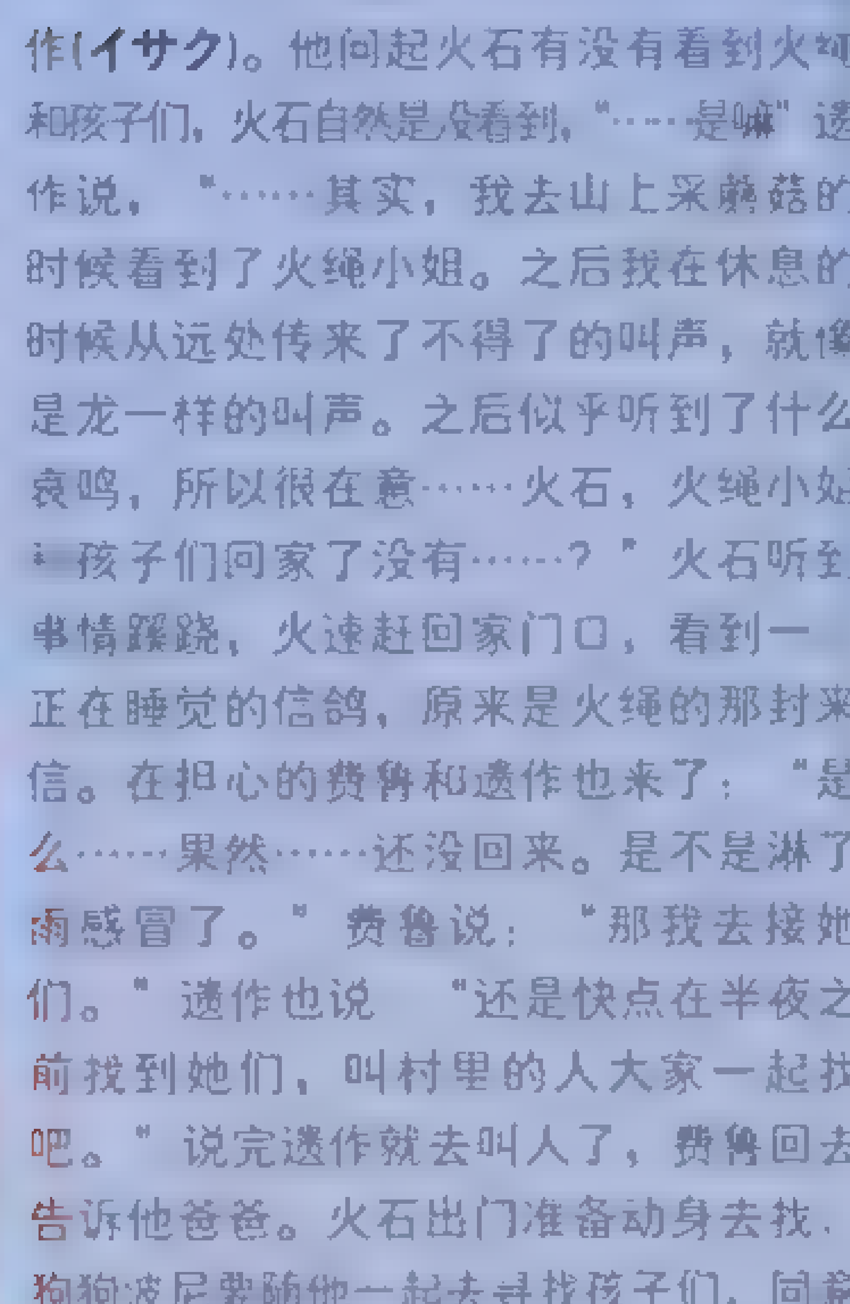
[illegible]穿过小镇时才发现身上没有地图，于是找一个戴墨镜坐在长椅上叫地图宋（マップソン）的人，这人很热心，直

接给了二人一张龙参地图（タツマイリマップ），并教给二人使用的方法，按R键。通过地图看到现场在目前位置的左上方，二人一路前进，途中被个貌似是神父的人（ヨ－ネル）拦下，到教堂输入玩家的姓名，然后过了三秒还必须忘记它，这叫什么事。绕过挡路的小伙继续前进，到一个敲门的屋子左边可以泡个温泉恢复活力。在三叉路口村门口中得知还有村民被困在火海，只能先前往正前方营救。



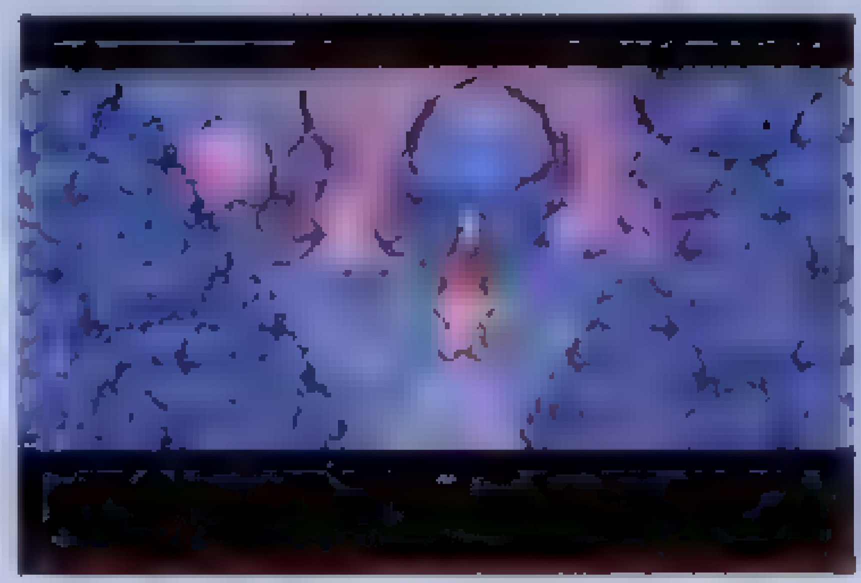
躲开熊熊大火前进突然看到那一个穿着怪异的可疑分子正在一个盒子前鼓捣，放出了一些类似苍蝇的东西然后慌不择路地逃了。二人绕开火堆打倒挡路的怪物继续向上走，看到村民们说的打火机（ライタ）倒在了地上，旁边地上也停……只那种苍蝇。火机说在里面还有他的儿子，让二人先去营救他儿子。托马……留下来照顾他，火石一人这时被……只苍蝇围住，一番苦战……进到小屋，听到了费鲁（フエル）的求救声。用身体攻击撞开房门，准备冲上二楼时掉下一只厉害的飞鼠。看到了被……的费鲁，再用身体攻击冲开障碍物终于救下了他。从一楼正要出门时剧烈晃动，……成煤球色的二人成功逃出……，真的是千钧一发。

……时路过温……半身，回到教堂时看到了费鲁的……火机躺在人群中伤势似乎不轻……平安相见真的是太好了，众人……时下起了雨，洗干净了火石和费鲁……“要是能够熄灭大火就好了”村……回到小镇，火石和费鲁……可疑的面具男，就是他们放的火……



出了YADO旅馆，见到了在门口的透作（イサク）。他问起火石有没有看到火绳和孩子们，火石自然是没看到，“……是嘛”透作说，“……其实，我去山上采蘑菇的时候看到了火绳小姐。之后我在休息的时候从远处传来了不得了的叫声，就像是龙一样的叫声。之后似乎听到了什么哀鸣，所以很在意……火石，火绳小姐和孩子们回家了没有……？”火石听到事情蹊跷，火速赶回家门口，看到一……正在睡觉的信鸽，原来是火绳的那封来信。在担心的费鲁和透作也来了：“是么……果然……还没回来。是不是淋了雨感冒了。”费鲁说：“那我去接她们。”透作也说“还是快点在半夜之前找到她们，叫村里的人大家一起找吧。”说完透作就去叫人了，费鲁回去告诉他爸爸。火石出门准备动身去找，狗狗波尼要随他一起去寻找孩子们，同意后波尼显得非常高兴。

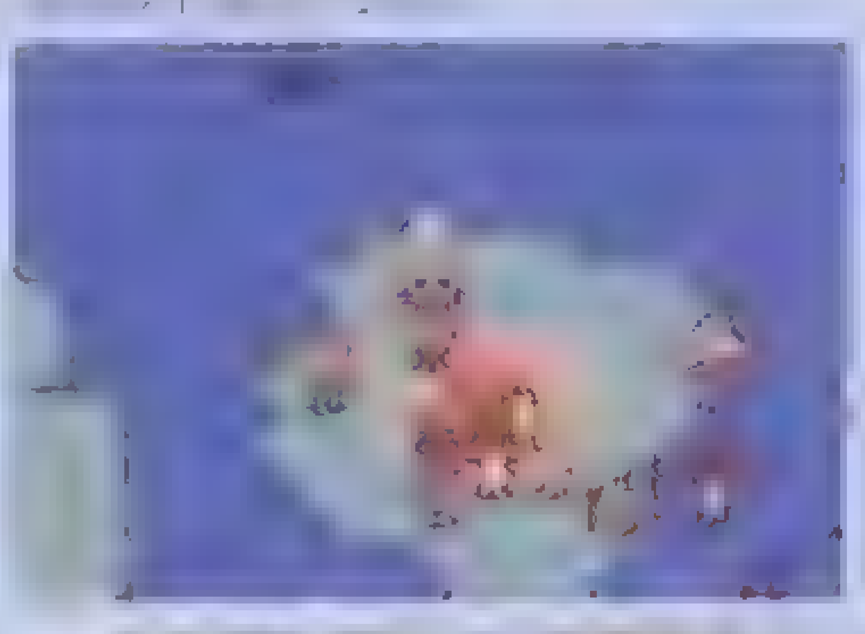
回到小镇，热心的托马斯四处找人手：“不好啦不好啦－－－！火绳小姐她们还没回来－－－！”很显然，他又慢了，不过真的是热心肠，原谅他吧。再次来到教堂，看到村民们已经分组进入森林帮助寻找火绳和孩子们了。一直向北前进，来到了进入爷爷阿雷库家的必



……但是受刚才火灾的影响巨大的……了去路。这时火机和……清除路障，而火石……看看有没有其他办法……发现了什么，众人抬头一看，原来在悬崖的顶端有些什么东西……。急切想寻找亲人下落的火石打算爬上悬崖看个究竟。由于过于危险被见多识广的抹布waste（ウエス）阻……抹子的气味回……ダスタ……

一条黄项圈，并说抻子看到这一切都会明白的。波尼披星戴月用臭袜子的味道找到了抻子，把他带到了众人面前。原来抻子从小就习惯飞檐走壁，但是听说这不是演习后多少还是有点虚。深呼吸过后，一步一步终于成功把梯子搭到了悬崖顶端，火石和波尼迅速爬上山顶一探究竟。这时雨已经完全停止了，抻子说要和火石一起继续前进，真是个热血的年轻人。

挂在悬崖顶端树杈上的居然是火绳的衣服碎片，火石一刻也不敢耽搁，继续开始寻找她们。突然抻子看到了什么人居然也在悬崖上逗留，原来又是那几个可疑面具人用奇怪的机器在对一只驯鹿做什么坏事。面具人看到一行人后吓了一跳，匆忙开动了机器，刹那间温顺的驯鹿变成了好斗的机械改造鹿。一番苦战终于将改造鹿打得再也不动了，面具人匆忙逃走，留下了一本封面印有猪鼻子图案的记录本。火石拿了起……看，里面用……都弄得更好……是起个名字的话就叫魅惑的凯米拉chimera（キマイラ、希腊神话中狮头、羊身、蛇尾的吐火怪物）计划……的飞船，……



……プロンソン……

……发现那颗龙牙的地点……就是……就刺穿在你的女神的心脏……”火石听到这个消息后痛不欲生。布隆松安慰他说：“火石……振作起来。孩子们能平安无事一定是火绳小姐舍弃自己的生命保护下来的。”但此时火石整个人已经完全崩溃了，就像失去理智一样横冲直撞。布隆松：“火石！库劳斯和流卡在看着呢！连你都这样了他们怎么办！”这时火机冲了上来终于让火石冷静了下来。

昏迷中的火石想起一家人其乐融融地生活的点点滴滴，刚想忘记伤心的事，就看到妻子火绳离他远去，无论自己如何追赶，她的容貌都越来越远，直到消失在一片白茫茫的世界之中。“从来没有人被关进过龙参村的拘留所，你是应该被纪念的第一号。火石。被你打了的村民们已经没事了。”布隆松的话唤醒了神智不清的火石“火绳小姐的事……我们都从心里感到后悔。那么温……

……你的……吧，痛苦的话现在……小姐胸部的龙牙……我……，等你从这里出去的时候……，不要忘记了。”说……。火石想用身体撞开门……这时库劳斯推门而……，是我。库劳斯。流卡虽然也说要来但是那家伙自从那天开始就……个不停。爸爸，这……可能有些硬不……，但是你……库劳斯转身向外走……得更强一些。一定要……跑出去了。火石……口咬下，发现里……用来开锁的铁片。火石……冲出门发现抻子正守在门……火石……火绳小姐的事情真的是……我也不说什么理解你现在心……，火绳小姐……坟墓前哭泣，那么……到了重创……如果需……

MOTHER3 副标题经历了《奇美拉森林》《奇怪生物森林》、《猪王的末日》三度变更

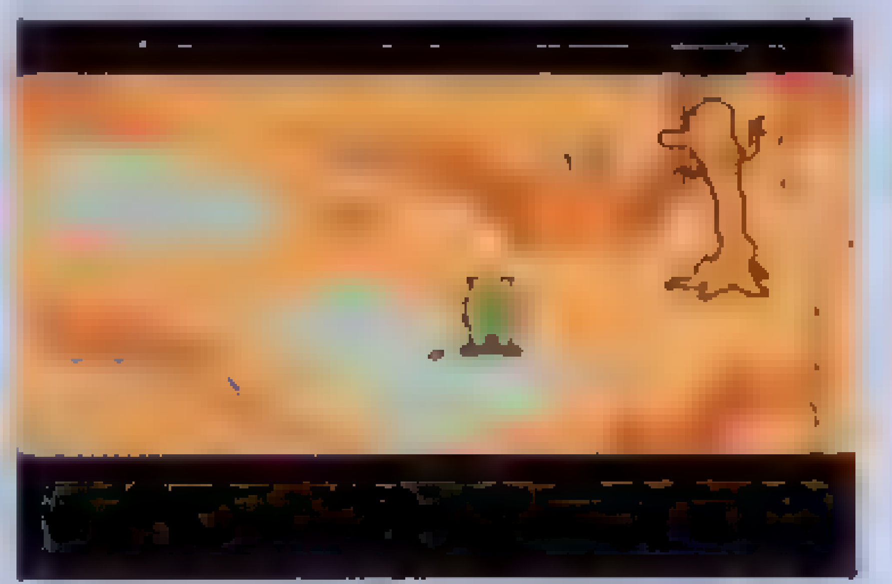
"不、不、不是这样的！"流卡忙说，"库劳斯哥哥没想打倒那混球龙，也没带上爸爸亲手制作的刀子，根本没去山里！……啊。"流卡发现说漏嘴时已经晚了。"你真养了两个好儿子呀"阿雷库说，"用手制小刀就想去打倒龙？！流卡！你为什么没去阻止他！""因为他说不带我要一个人去"流卡说道。"然后你就由他那么去了？！"阿雷库显得特别着急"你这个混小子！"流卡夺路而逃。"我说得太过分了吧……"阿雷库有点后悔"火石，库劳斯为了给母亲报仇去了山里。虽然样子跟普通的差不多可是你可不要把它当成普通的龙来看待。你需要更好的装备，能打倒龙的那种武器。武器准备好了的话就快点来我家一趟吧，好久没去不认识路的话去找地图来要就可以。"

火石回到小镇的老地方找到地图来要到了地图后去了布隆松家，布隆松说："可能有点难受，但我想还是由你来拿着的好。"把龙牙（**ドラゴのキバ**）交给了火石。火石依照阿雷库所说的一路向北来到了流卡他们爷爷的家。"啊，你来啦！穿越那片森林也是相当不容易的事情呢……那些怪物说起来相当麻烦，背上长出了像昆虫一样的翅膀，能在空中飞的老鼠一样的东西。连我都被咬过，不过已经完全康复了。喔不不不，比起这种事情，更重要的是找到库劳斯的下落！根据消息的情报，他似乎在我的朋友住的附近，不尽快赶过去的话……"阿雷库加入了队伍，与火石一同出发。两人走到门外，阿雷库指着下面的向标蜥蜴（**やじるしトカゲ**）叫火石过去。向标蜥蜴说"我是蜥蜴，我能给你指出你必须去的方向。好！我开始运转！"向标直接指向正南方向，于是二人径直前往。阿雷库谈起刚才提及的**マジプシイ**说："那是很久很久以前一直保护着这大地的某种不可思议的力量。它既不是人类、也并非魔物，不是男性也不是女性，年龄方面也不太清楚。我这么给你解释的话你也不太明白吧？总之就是很怪，就是这么种东西。但是它们的脾气还不坏。"

一路上经常有向标蜥蜴给二人指路，走到发现库劳斯和流卡的河边时见到了两只蓝色青蛙，一只是未中（**はずれ**），另一只是中奖（**あたり**）。与中奖蛙交谈后，它们会召唤出一群绿色青蛙搭成一座桥，于是火石二人得以过了

这条河来到一个海螺形状的屋里。"啊阿雷库你来啦……"依欧尼亚（**イオニア**）说。旁边的艾欧尼亚（**エオニア**）说"哎？是依欧尼亚的客人嘛？欢迎欢迎！依欧尼亚，不给我们做一下介绍嘛？""好好"依欧尼亚说，"这位是我的好朋友阿雷库，然后这位是？哦是火石吧？嗯，那么现在给你们介绍**マジプシイ**的大家。因为昨天开了PARTY所以基本全员都集中到这里了呢。首先是艾欧尼亚、然后是多利亚（**ドリア**）、弗利基亚（**フリギア**）、利迪亚（**リディア**）、米库索利迪亚（**ミクソリディア**），然后就是现在没在这里的洛库利亚（**ロクリア**），还有我，是依欧尼亚。……什么？你不记得……？"阿雷库笑着说"真是好久不见了，健康比什么都强呀。我孙……这里要你们……在去哪儿了你们知道吗？""你是说刚才那个活泼的男孩？"艾欧尼亚说，"难道说他就是这位火石先生……就是那个孩子的父亲？这么说来长得还是有点相似呢。"阿雷库说"那，那孩子现在在哪儿？"艾欧尼亚："气势很强地冲出去了，说不管怎么样都要为母亲报仇。我已经把PSI传授给他了。不过能被那孩子那么简单的使用也真是没想到。""就是说现在他没在这里了？"阿雷库说，"你们为什么不阻止他？万一出了事怎么办？""真是个糊涂的老爷爷"一旁的米库索利迪亚突然说，"我们**マジプシイ**对人类的死活不感兴趣。"弗利基亚也说："人类活着也好，死了也好怎么说也就是100年，也就是一瞬间的事。这么短暂的生命又有什么关系。""快点把那孩子的去向告诉我！"阿雷库已经发怒了。艾欧尼亚说："那活泼的孩子向着龙之台地（**ドラゴだいち**）去了，那孩子完全没考虑自己的生命，如果现在赶过去的话应该还来得及。"

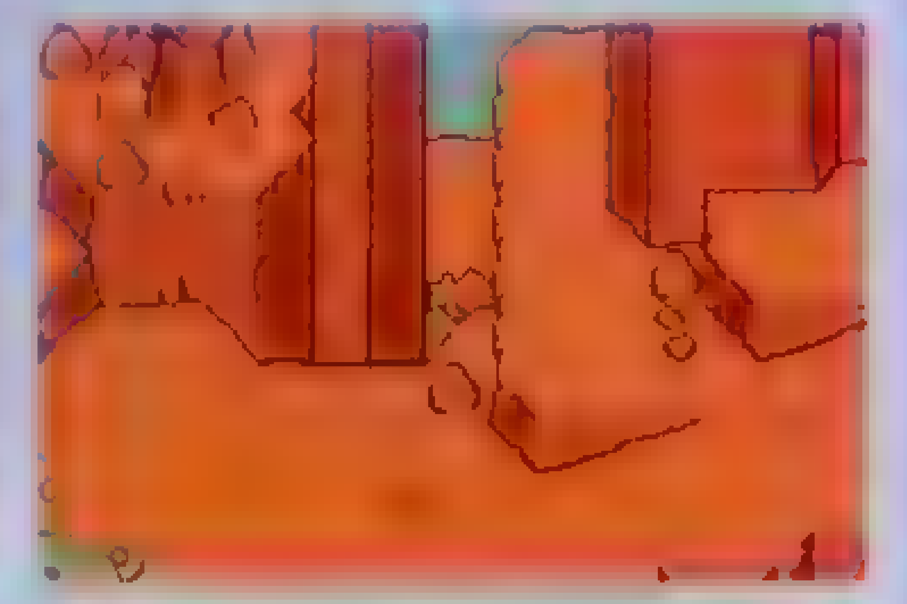
二人出来时阿雷库告诉火石，通往龙之台地有一条近路，库劳斯恐怕也是从那里过去的。于是二人从海螺屋子后面的近路前进，依照阿雷库的指点一路前进终于穿越了黑暗的洞窟，越过一个山头后居然又见到了那种怪异的面具人。依然是照例的一阵烟跑掉了，二人在旁边发现了一个奇怪的装置，原来是可以体力回复的。出门后面具人又开船跑掉了，二人无心理会，继续前进。到了山顶二人看见了一只龙宝宝，龙宝宝发现了有人后向后跑掉了。而刚才被龙宝宝把玩的东西居然是库劳斯最喜欢的鞋子。再往前走发现了一个坏了的装置，难道和



面具人也有些什么关系？这时二人在山顶洞口处又发现了库劳斯的另外一只鞋子，焦急的爷爷大喊库劳斯的名字，这时地面一阵剧烈晃动，被改造的成年恐龙突然从山后出现。艰苦的战斗中先使用龙牙（**ドラゴのキバ**）才能降低改造恐龙的防御力，然后攻守平衡稳妥的战斗，终于击败了改造恐龙。胜利后阿雷库和火石都精疲力竭的倒在了地上，还好改造恐龙比二人提前一步失去了战斗力。正当复仇心切的火石拔出龙牙准备结束改造恐龙生命的时候，龙宝宝突然跳出来挡在母亲面前。看到这一幕善良的火石再也下不了手了，阿雷库说："火石！停手吧。你也不想让那个龙宝宝体验流卡和库劳斯当时同样的心情吧。"火石想靠近看看改造恐龙的伤势，龙宝宝突然跳出来保护自己的母亲，撞了他一个跟头。这时不可思议的事情发生了，已经被改造了的恐龙居然有了类似于人类的感情，流下一滴眼泪的同时断……

而在二人没有注意到的远处山的缝隙之间，库劳斯倒地不起。

"到目前为止，龙巻村的人们也许始终生活在不知道悲伤为何物的日子中。不论是晴天还是阴天，每天大家都互相用



笑脸彼此相待。在森林中的生物们也始终和睦相处，强者帮助弱者，不够的东西都是大家分享

但是现在，大家终于知道了所有一切关于悲伤的事。所有的东西都向着变坏、更坏而变化着……

从何时开始？从哪里开始？都有什么？为什么？为什么会发生这样的变化呢？动物已经从人类的朋友变成为会袭击人类的怪物。也经常有向火石一家那样骨肉分离的情况

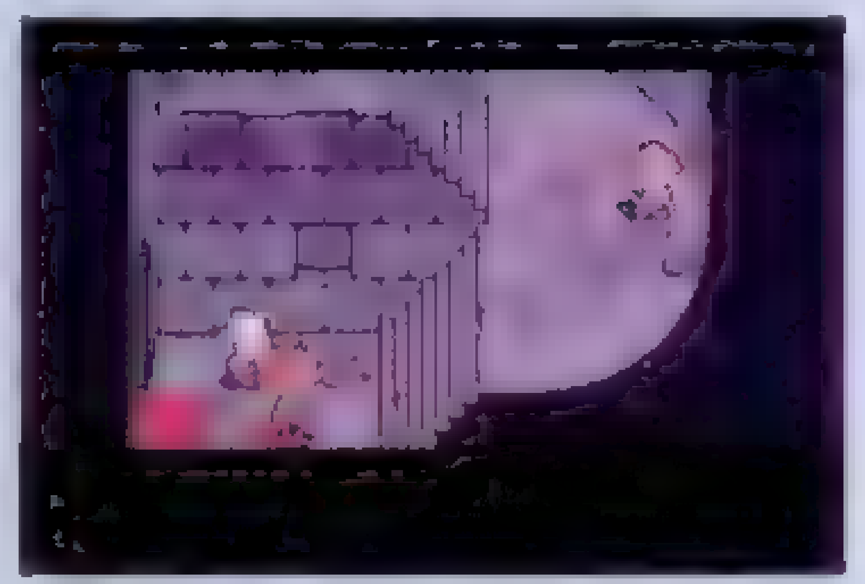
戴着猪面具的那群可疑的集团究竟是谁？横穿这美丽天空的奇怪飞行物体究竟是什么东西？

最重要的，不知去向的库劳斯，你究竟在哪儿？

一个接一个的谜……没想到，故事竟然以悲剧作为开场……"

盗贼冒险(泥棒アドベンチャー)

"火石"押子(**ダスター**)说，"我说些什么好呢……火绳小姐的事情真的是很遗憾……我也不说什么理解你现在心情之类的话，火绳小姐的安葬仪式已经做好了。流卡一直在坟墓前哭泣，那么幼小的心灵估计受到了重创……如果需要我什么时候都没问题。""……押



子。"火石说……谢谢。"

深夜的光秃秃岛还是一片寂静

在抹布(**ウエス**)的家。"押子……才是作为我的儿子，你是我的弟子呀，押子……"抹布说，"听好！时机到了！不，我并不是说我一直在等待这个时机如果可能，我真不希望这时机到来。可是，我、和你一直都为了这个时候而

备的。我教给你的东西从心里回忆渐渐冒出来了。暂时还看不见敌人的踪迹，但是我们从现在开始就要改变生活方式。你准备好了吗？"抨子义无反顾。抹布接着说："抨子呀，现在我会交给你任

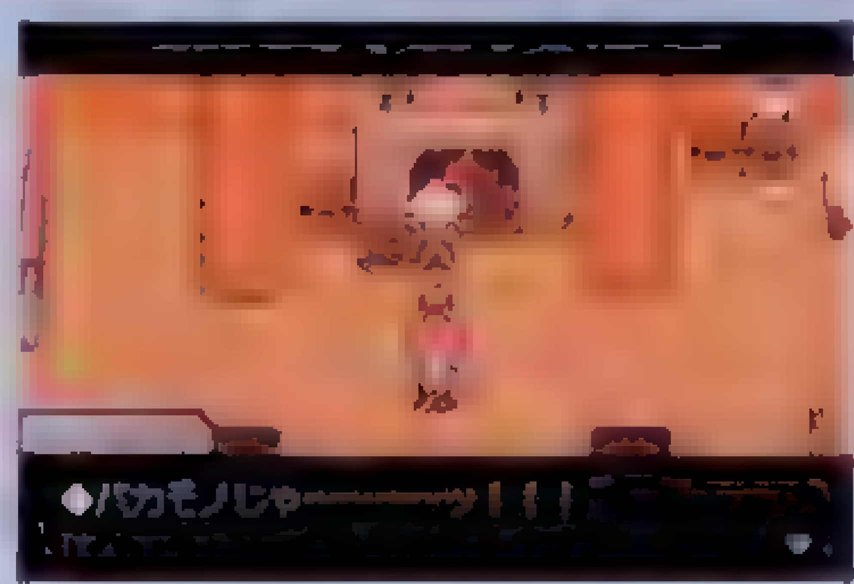
务。你要潜入禁断之城（オソへのしろ），在那里取某件重要的东西（あるじゅうようなもの）回到我这里来。至于那件重要的东西，不……没有告诉你的必要。盗贼如果连要去偷的东西形状是什么样都不破的话那就真的没办法了。话说回来，你不想问问吗？"抨子摇摇头，看来是对自己有自信。抹布向右转身说道"地下室里有为了你准备的东西，盗贼的七种不可思议……哦不对，是盗贼的七种道具。哎……有没有七种呀？算了，拿走就行了。在与敌人战斗时应该能派上用场。

从家里出来后，一路向城的方向前进的抨子看见地图束，得到地图后继续跑去，差点被一个可疑商人撞倒。那人道了歉匆忙就走了，这时候抨子与另外一个村民同时看见了 只装钱的袋子……当路过进城的必经之地 墓地时，被四只僵尸团团围住，苦战后才算脱身。由于

前一阵的影响，龙参村……地」。来到禁断城前发现吊桥高挂，正面是肯定过不去了。返回墓地在老爷爷的地下室推开柜子发现一条通往城堡的秘道，穿……没有钥匙，……的好怪物よいオハケ……带状蛇（ヒモヘビ）这……前进的必备物品。再从旁边的……从其中一个屋子里的……

墙PARTY，对白叫人哭笑不得。在这间屋里一块类似于之前爬过的特殊颜色的墙上到三楼，用之前得到的带状蛇可以穿越障碍前进，在楼梯处抨子见到一个孩子飞奔而去，留在门口一个垂饰（ペンダント）。来到最内侧的门，见到了一个叫热情先生（パッションさん）的怪物问抨子听不听他的演奏。就算抨子想听但是因为怪物挡住了去路所以只好选不，与气急败坏的热情先生进行一番苦战。利用盗贼7种特殊道具使他攻击力下降后全力进攻后击败，抨子在沙发上休息了一番后进屋得到了高贵的痰盂（けだかいタンつぼ）……难道这就是抹布说的东西？抨子只好从烟筒管跳下抄近路出城，遇到老爷爷得到了吊桥的钥匙（はねばしのカギ）。

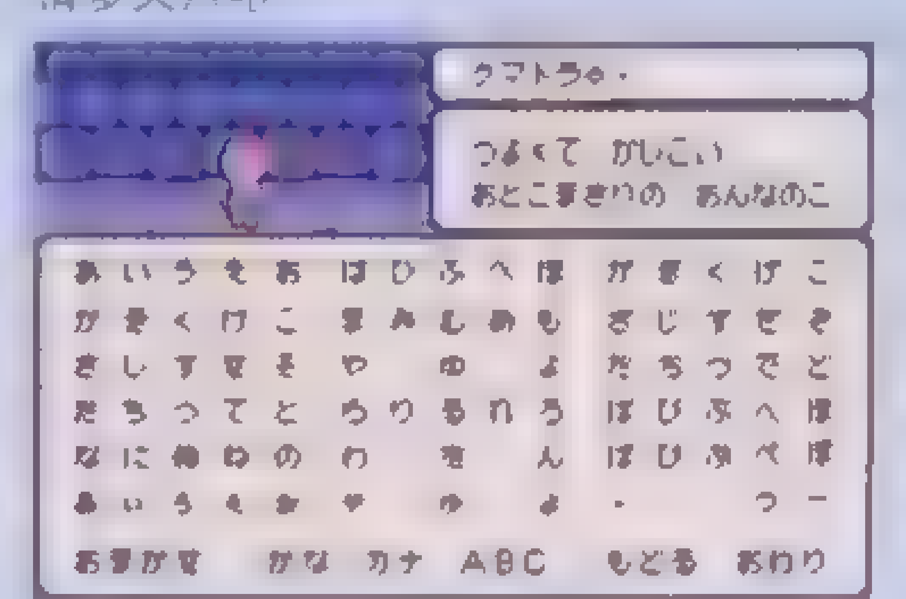
回家后见到老爹，抹布说"哦？比想象中还要快嘛。好，拿给我看看。"抨子从怀中掏出高贵的痰盂，抹布非常吃惊地说"这是……？！这个光泽……手感……而且细致又深奥！很像



吧？这就是寄存在禁断城里传说中的高贵痰盂……"抹布转过身继续说"找得好！我没有看错你。抨子呀，你比我想象中的还要……你这个蠢货！！！"抹布一把抓起那高贵痰盂砸了个稀八烂，……"蠢货蠢货蠢货"……你明明是个盗贼……什么都不知道？还有什么别的么……别的宝贝东西没有……我开心才装傻的吧……子慌忙间掉出……吃了一惊。……这，这是……这不就是我要……吗。难不成……"抨子把……布，抹布沉思了许久后……，我跟你一……去你找到……什么奇妙的声音……坦克部队冲进……来到吊桥处，……

到拿痰盂的房间抹布发现那面具墙很有问题，转过身来对抨子说"……抨子，我会不好意思的，你转过身去。"说着便跳起了老年DISCO，还不时回头张望看看抨子有没有偷看。劲舞完成，墙应声打开。"恐怕公主就是在这里面，那些猪面人恐怕也还在城里，小心前进吧，笨蛋。"

刚进入右手的房间二人便被袭击，"……抹布爷爷？！"那个女孩说，"难道是抹布爷爷吗？！"抹布走过去说："啊，公主！果然是公主殿下 太令人怀念了。不我说错了，爷爷一直都没有忘记公主殿下的事情 抨子！你在发什么呆呢？""好了"那女孩说道，"我被猪人的圈套困住了。我不能死在这种地方。""哈哈哈果然还是这么冲动呀"抹布说，"对于我的盗贼技术来说这样的圈套……什么办法也没有。不不不！交给我吧！"说着抹布把困住公主的装置取下，说"公主，你没事太好了……"这时候公主看见了抨子手中的垂饰，说"啊，我的垂饰。被你偷了吗？"抢回来后对抹布说"莫非他是爷爷你的儿子？嗯，还有点口臭呢。叫做抨子吗？我的名字是……熊虎（クマトラ），请多关照咯。



……抹布说，……在了这里。抨子，这就……あるじゅうようなもの……对我们很有……坏人手中……那可就严重了。"……，你这个蠢货，你作为……"对自己的孩子不要老骂……蠢货……，如果真的是蠢货的话他也……熊虎说，"总之绝不能把这颗蛋交到恶党的手中。"这时外面突然

传来撞门的声音，猪面人带领怪兽正要往里冲。公主急忙取下蛋要和大家一同离开这里，谁想到这是抹布陷害抨子的圈套，结果三人一同掉进了陷阱 公主和抹布不见了便四处寻找，只见抨子身着蛋浮出水面，出于感激抹布决定再也不叫抨子为"蠢货"了。这时 只巨大的水栖蛇（オソヘビ）围住了众人 苦战良久后终于击败了大蛇，众人又被水流冲走，等到醒来时发现自己在抨子家附近的岸边被人救起。但是抨子却不见了，二人到小镇寻找，却发现还有人也在找他。原来是只有抨子与那人知道的小秘密 井下藏有装钱的袋子不见了。这时已经有人对盗贼父子产生了怀疑，……与火石出面解围。"抨子 快点回来呀……"……

……森林里的动物们像玩具一样摆弄的可疑集团也渐渐把魔手伸向了在村中生活的村民，计划是从内心改变他们的生活

那个可疑商人的行动背后，似乎隐……

……人各种角度的下流攻击，奋起反抗的村民们：

成全家的事折磨的火石

……盗贼抹布和抨子父子

……登场的谜之美少女……

这款历经坎坷的RPG让玩家等待了十二年，而这漫长的等待终于在4月20日画上句号。

必须仔细研读的全对白脚本，合金FAN的收藏极品！

METAL GEAR AC!D 2

PSP	本刊译名 合金装备 迷幻剂2			CERO 15
	KONAMI	5229日元	2005.12.8	
卡片战略	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

剧情翻译

■飞行中的机舱内

Dave [illegible]，Snake。看来我们已经成功越[illegible]了。在正确的时机付清余款给正确的人真是一件该做的事。再过15分钟，我们就可以接触到自由的土地了。

Roddy 我们离开Serena共和国已经有个星期。这真的是一个漫长的星期。

Dave 我听见了，Roddy。我也[illegible]Escobar有本事能一直追着我们到这里。

Consuela 那可不一定。他比你想象中的更固执。而且我肯定他还没忘记我们毁了他宝贵的毒品工厂。

Roddy 另外，我也不认为他会放弃那一千五百万。我肯定他正想着这笔钱想得要死。

Dave 如果他真的想"要死"，我倒是非常乐意帮忙。

Roddy 等我们到那里后大家想做什么？

Dave 我打算买一个大牧场，这一直是我儿时的梦想。

Roddy 那么你打算成为一个牛仔了？

Dave 不行么？

Roddy 我只是在同情那些马。

Dave 你又来了？

Roddy 噢、嗯……漂亮的……马。马儿们都很漂亮……对吧？算了，说说我的吧……我打算在某个热带小岛上生活。那你呢，Consuela？打算开始经营你曾说过的机车店么？

Consuela 嗯，我……你会做些什么，Snake？

Snake 寻找一些我失去的东西。

Consuela 你的记忆？

Snake 对。

Roddy 真有趣。当三年前Consuela带你进来的时候真的令我非常惊讶。

Dave 是啊。我的意思是，他当时不仅是个完全的陌生人，而且几乎快死了。你当时是被什么附身了才会想到带他进来的，Consuela？

Consuela 我只是想帮忙。即使他只[illegible]人

Dave 你那么做是因为那时候正好是Praulia大屠杀之后，对吧？那时候全部的原住民都被杀了了

[illegible]

Consuela [illegible]知道？他[illegible]忘了吗[illegible]他甚至不清楚到底[illegible]不该做佣兵这[illegible]种情况对失[illegible]忆的他来说是可以理解的

Roddy 不。他肯定是一个佣兵——从头到脚

Dave 我打赌他是中央情报局CIA的特工。

Consuela 也许他是某个国家的杀[illegible]

Roddy 我才不信[illegible]

[illegible]

Consuela [illegible]

Dave [illegible]

Consuela [illegible]好吧，为了找出最后的幸运胜利者，现在我们得开始设法寻找Snake的过去。

Roddy 好的。那我的热带小岛只好等等了。

Dave 其实我一直想成为一名传奇——甚至比成为牛仔[illegible]

Snake 你们大家不必这样。

Consuela 这是我们想做的。你毕竟救了我们所有人。这是我们至少能为你做的。

Snake 多谢。

Dave 得开始让这个宝贝降落了。

■降落后的机场

Dave 我们走吧。

Roddy 等等。有些不对劲。

??? 欢迎来到美国。

Consuela [illegible]

??? 全都不许动。

Dalton Dalton——FBI的。Roddy Louiz，Dave Copeland，Consuela Alvarez，和Snake。我在此以非法偷渡进这个国家的罪名逮捕你们所有人，还有杀害Perez先生、Serena共和国国务院部长的罪名。

■某处审讯室内

Dalton 原来你真的得了失忆症没关系，反正我已经完成调查了。姓名不明。年龄 不明。出生地 不明。化名 Snake。

三年前在Serena共和国——一个正在内战的南美小国出现的技术精湛的佣兵。和抵抗组织一起密谋对抗那个国家以Delgado将军为首的当权军事政权。在推翻Delgado政权的过程中有着极其重要的表现。主要贡献包括顺利潜入Tormenta根据地，一个Delgado决定性的战略要点。这被看成是抵[illegible]

[illegible]Escobar[illegible]

[illegible]南美洲的毒[illegible]

[illegible]

Dalton [illegible]坏的情况。[illegible]

Snake [illegible]

Dalton [illegible]

Snake [illegible]

Dalton 现在说重点吧。我需要你帮我做一件事。如果你帮我我的话我也帮你脱身，听起来很合理吧？

Snake 我不需要你的帮助。

Dalton 一个硬汉，啊？那么你的那些朋友又怎么样——Roddy，Dave和Consuela？Serena共和国可是"邀请"了他们三个。如[illegible]怎么样

Snake [illegible]

Dalton 现在想听我说了吧？

Harbor Area

■Snake靠近建筑的入口处

Snake 我是Snake。我现在在指定地点

Dalton 不错，你进去只花了两分钟。现在开始你将独自一个人。我会在船上等候。现在再次回顾一下目标。你的任务是渗透进SaintLogic集团。他们是一个秘密的军用武器提供商，而且建筑内布满了保安。他们的研究机构曾是一个军用基地，而且保安人员都是经过高度训练的杀手——例如佣兵和前特种部队队员。

Snake 听起来保安系统异常严密，即使对一个军用关系者来说也太过头了。

Dalton 那当然是因为他们在藏着什么东西。

Snake [illegible]

Dalton 我需要你帮我弄到他们其中一份文件。设法进入SaintLogic地方上的区域网络，复制我要的文件，然后活着回来。把我交给你的磁碟插入指定的终端。只要插入后，磁碟上的程序会自动搞定剩下的工作。它会自动寻找我所需要的文件并复制给你。

Snake 文件内是什么？

Dalton 我现在只能说那是一份足以将SaintLogic打倒的证据。

Snake 不过即使在法庭上使用非法手段获得的证据，日后你也逃脱不了干系。

Dalton 那个不需要担心，所有事情都在我的掌握之下。

Snake 你真的是FBI的人？

Dalton 我给你看过我的工作证，没错吧？那还不够么？

Snake [illegible]

Dalton 反正，你只要在这个调查中帮助我，你就自由了。我会帮你和你的朋友们安置一个新生活，并将那一千四百万美元还给你。

Snake 是一千五百万。

Dalton 没错。反正，相信我吧，我是对自己的承诺负责的人。

Snake [illegible]

Dalton [illegible]

[illegible]过……这[illegible]

Snake [illegible]不是我[illegible]

Dalton [illegible]透进[illegible]LAN。

Snake [illegible]

■途中有终端的房间内

Snake 我想我该试试这个磁碟，看看[illegible]

Dalton 好的，试试看

Snake 什么都没有。

Dalton 嗯。外面的终端大概不是和中央[illegible]联接的。看来你必须穿过这些门设法找[illegible]吧，Snake。这回来真的了

Snake [illegible]后我

Dalton 我就在这里

Snake 没其他人了

Dalton [illegible]你不信任我

Snake 如果这个调查真的如你所说的[illegible]，那为何不合常理地仅有我们两个在这里，你为何不组织一个小组？

Dalton 其他人手上都在忙。

Snake 这可一点也不像我以往所知道的FBI行动

Dalton Snake，你看来忘记了你的朋友们正在我的"保护"之下

Snake [illegible]

Dalton 现在我重新唤起了这个记忆[illegible]在没有人发现你的情况下通过这些门

■到达港口的出口前

Snake 我正在门前面。

Dalton 很好。根据地图在北面有一间控制室。你应该能从那里的终端得到文件。往北前往控制室。

Snake 明白了。

Control Section

Snake 这是Snake。我现在在控制室

Dalton 干得好。现在开始寻找终端

Snake 看起来这里装有警卫摄像机。

Dalton 没错。在你深入之前先检查一下摄像机的视野范围。

Snake 明白了。

Dalton 我们要的终端应该就在那附近。找到它并复制那份文件。

Snake 没问题。

■调查全部三台终端后

Snake 这是Snake。你的磁碟确实有起作用。

Dalton 你得到文件的复制档了？干得漂亮。比我想象中的还容易…

Snake 那这份文件到底是什么？看起来只是某种名单和帐款记录。

Dalton 客户名单和帐户总帐。

Snake 关于什么的？

Dalton 关于儿童。

Snake 儿童？

Dalton 这件事很复杂。现在我没时间解释了。只要你带着那份文件尽快离开那里。

Snake 明白了。

警报声 所有人员请注意。我们有一个紧急事件通知。区域A已经被封锁。任何人没有等级1或以上的通行卡将无法通过电子门。

所有人员

Dalton 那是什么声音？连我这里都可以听得见！

Snake 我不太确定。听起来像是[illegible]保安警报

Dalton 他[illegible]

Snake 如[illegible]

Dalton 看起来内部的门已经被封死了。我[illegible]

Snake 你的声音快消失了。我这里的信号不太好

Dalton 看起来那里没[illegible]

[illegible]

Snake ……测试……1 2 [illegible]得到我吗？我感到我们很快[illegible]线电联系了。前往通讯塔并将[illegible]来。……明白

Snake 该死

Communication Tower

Snake 我现在在通讯塔。Dalton，听得见我么？

Dalton 很勉强。通讯还是很差。

Snake 你要我在这个地点将文件发给你，对吧？

Dalton 我确定。那里的无线天线大概可以通过卫星联接到外面。用那里的终端传送文件。

Snake 你对这个地方了解得真清楚。

Dalton 没错。这得感谢一些匿名消息和一份来自内部员工的详细地图。

Snake 你到底打算用这个做些什么，Dalton？

Dalton 正义。

■ 到达终端处后

Dalton 测试……测试。现在可以了。我改变了电路。那么，你是否在想我？

Snake 才怪。我想这就可以了。任务完成。

Dalton 很好,Snake。把文件传过来。首先，你得——喂!这是在干什么?你们这些人是谁?!难道你们认为可以阻挠FBI的调查么?我会很快就让你们见识到会有什么后果!

？？？ 我的名字是Wiseman。美国国防部科长。

Dalton 你——到底这是什么意思——!?

Wiseman 很高兴我们认识了，前探员Dalton。

Snake 前探员？

Wiseman 我想这另一端的声音一定是来自我们的朋友，Snake。我的声音听起来够清晰大声的吧？

Snake 对。

Wiseman 很好。很抱歉打断了你们小小的远足，不过从现在开始这艘船将由军方管理。这表示你们的小小行动已经结束了。谢谢你的船。

Dalton 你们不能就这样鲁莽地闯进来而且—

Wiseman 让我来解释吧。刚才在SaintLogic建筑内部发生了一件非常严重的事件。一个叫作Thoma Koppelthorn的男人，也就是SaintLogic的副总裁和研究部门的负责人，占领了内部的武器和保安系统的控制权并封锁了研究部门的设施。他将他自己关在设施北侧的机库内。事实上，他正在要求我们交出大约十二名军方高级人员、集团总裁和政府要员。如果我们不顺从他的要求，他威胁说将使用一个核武器来进行破坏。

Dalton 他有核武器？！这不可能！

Wiseman SaintLogic曾和军方合作制[illegible]

[illegible]会有任何保安就能轻易破[illegible]

Dalton 不过这个Koppelthorn只不过[illegible]者，不是么？他又为什么要[illegible]武装行动而且要求把一大[illegible]他?而且，还以核武器来威胁

Wiseman [illegible]Koppelthorn博士的动机到[illegible]是为何我们不能冒险以大量的士兵包围突袭变成火上加油。最好的解决方法是在绝对秘密的情况下潜入设施内部调查。不过Koppelthorn现在已经掌握了全部的保安系统。派遣一支隐蔽部队进入将是近乎不可能的。这就是为什么我们需要你，Snake。我们需要你帮助我们调查并处理好这次的事件。

Snake 处理好？我？

Wiseman 我们看到了你的顺利潜入做得非常好，我必须承认。你正是我们需要的人·合适的士兵在合适的时间出现在合适的地点。别令我们失望。

Snake 你凭什么认为我会合作？

Wiseman 因为我这里有一件你非常渴望的东西 你的过去

Snake 你知道我的过去？

Wiseman 嗯，我全都清楚。完成这个任务后我就会将全部细节告诉你……一些你过去经历中的关键时刻……和为什么[illegible]失去记忆……那么，怎么样？如果你拒绝的话，我们也许会以叛国罪起诉你。

Snake

Wiseman 很好，那么交易确定。我会把你的沉默当作同意。Dalton，你为何不去另外的房间玩点扑克牌？

Dalton 等一下，那我的调查怎么办

Wiseman 哦，你的"调查"？我知道你的一切，Dalton。特别是FBI是怎样[illegible]

Dalton 闭嘴，Wiseman！[illegible]现有关于那个研究设施的可靠情报，和它的全部地图。我打赌你也非常想要这个吧。

Wiseman 真可惜，它们已经是属于我的了。

Dalton 是我将Snake带进来的。他只会听从我的命令。

Snake

Wiseman，他也有他的坚持。

[illegible]

Dalton [illegible]

Wiseman [illegible]留下来了，Snake。[illegible]Koppelthorn[illegible]以武力占[illegible]兄，你也许[illegible]射。Koppelt[illegible]大的机库里[illegible]由人操纵的[illegible]穿过中央地[illegible]运列车会停在[illegible]那个车站上车[illegible]往研究大楼吧

Communication Tower

■ 突然间保安部队出现

Snake 我们有了个小小的麻烦。

Dalton 出了什么事

Snake 是保安部队。看起来我被1，2，3……4名保安包围了。

Dalton 你不能从那里离开么

Snake 除非解决掉他们。

Wiseman 那么就用B计划，把他们干掉。不过别太鲁莽。

Dalton B计划？你是指什么

Wiseman 闭嘴。现在是我在指挥。Dalton，Snake，做你们该做的。

Snake 好的。

■ 突然一个声音插进了Snake的无线电频道中

[illegible]喂？能听得见我么？

Snake 你是谁—

[illegible]嘘！别出声。如果你能听得见我就按[illegible]键，OK？很好，看起来我连上了。我，你[illegible]等等……看一下……黑板手柄是……"B B."你可以这么叫我。

Snake 是谁？

B. B 我刚刚告诉你了，我是B B 你可以把我当成是一个友好的骇客。我一直在听你们的交谈。很酷，对吧？

Snake 到底发生了什么事？

Wiseman：你刚才说了些什么，Snake？

B. B. 嘘！什么都别告诉他！

[illegible]只是[illegible]你[illegible]B[illegible]

射了，Snake

B B [illegible]可别想隐藏，我[illegible]个武装救[illegible]会！而且那些在[illegible]

P B OK[illegible]的微型芯片[illegible]如果我会这么老[illegible]

[illegible]我。不过为了[illegible]叫什么来着[illegible]噢对了[illegible]得使用战斗塔[illegible]来下载它

B B. 想知道为什么我要帮你么？因为这种事情实在太酷[illegible]原因就足够了，对吧？噢，我现在得[illegible]了。下次再说。Snake！先走了！

Reserch Block

Dalton 那就是研究大楼

Snake ……看到那个了么。

Dalton

Wiseman 他们大概就是研究员。他们全都死了么

Snake 每一个都是，我想。

Dalton 这是Koppelthorn干得么？他真的这样离谱？

Wiseman Koppelthorn确实已经控制了这栋设施的保安系统。他大概使用了警卫机器人

Snake 什么时候开始警卫机器人有这么大的杀伤力了？

Wiseman SaintLogic也是以为军队进行机器人研究和开发而闻名的。他很有可能已经掌握了这种致命武器。

士兵 将军，Aphrodite爵士打来的电话。

Wiseman 抱歉。

■ Wiseman离开后

Dalton 听着……这几年我历经了许多危险，不过遇到那个Wiseman是其中最坏的。

Snake 把我不知道的告诉我。即使我们料理了Koppelthorn，我打赌他还会利用我们做其他事。

Dalton 不过我不认为我们可以相信他。你应该逃离那里。

Snake 你也可以做同样的事。当他们不在的时候你又为何不溜走？

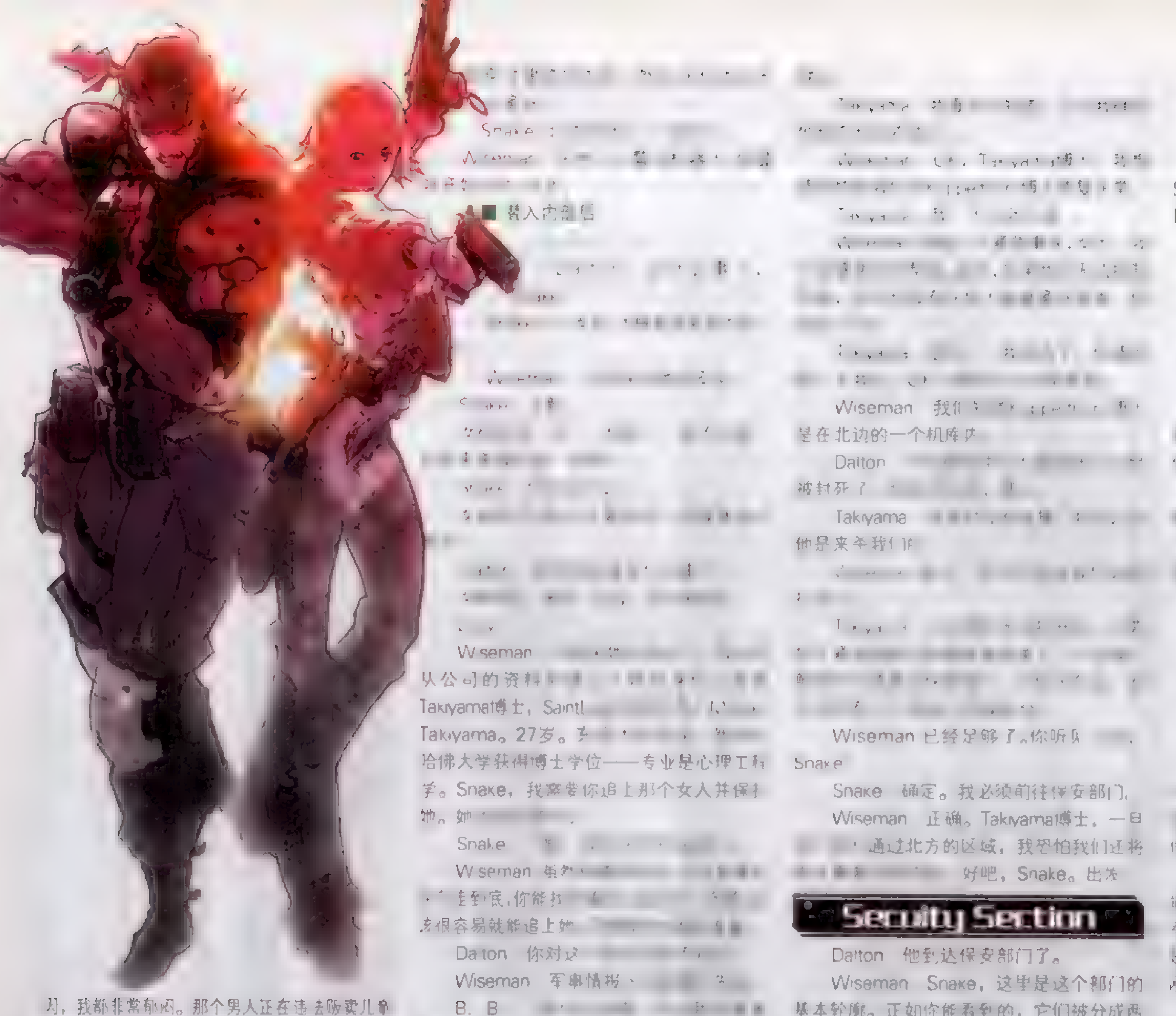
Dalton 我不能。是我把你卷进这件事的。而且我原本就不打算丢下你一个人逃走。

Snake 你真是一个奇怪的家伙，Dalton。

Dalton 谢了，Snake。总而言之，我也有我不能离开的理由。

Snake 比如说你的调查？现在你总该告诉我什么了吧？你原本想在这里做些什么？

Dalton 嗯，大约两年前，我开始设法证明SaintLogic在进行非法的人体实验。直到现在我还是没有任何细节。不过显然来自南美洲和非洲的儿童被偷运进这里成为研究对象。我无意中得知这些走私儿童的交易都有详细地被记载在公司的帐户记录上。不过很快我就突然从那件案子中被撤离了。我想这也许和SaintLogic的总裁Rodzinski有关。他是一个和政府关系很深而且拥有在金融圈中有影响力的朋友的著名商人。他也许曾向上层施压令我的调查被终止。不管是什么原



刀，我都非常郁闷。那个男人正在违法贩卖儿童而身为FBI又怎么能对压力屈服还逃避这一切？！正义在哪里，Snake

Snake　后来呢

Dalton　我被开除了。

Snake

Dalton　不过我不会就这样放弃这件案子。我试着和一些内线联系上，并且开始寻找方法去获得SaintLogic的罪证。当然，我不能单凭被偷的记录来起诉他们，不过我发现我可以用它们来构成一个进攻的计划。至少，如果我在网络上公开他们的罪证或寄文给媒体，还是会有希望能够阻止那些混蛋。

Snake　所以你才找上了我，嗯？

Dalton　完全正确。我听到风声说一名精于这类行动的佣兵将偷渡进这个国家。这正是我所需要的，所以我很好地利用了这次机会。

Snake　当时你曾说过我们很幸运被你逮捕了。

Dalton　那没错。

Snake　那个时候我们早就已经是通缉犯了。即使你没有抓到我们，其他人总有一天也会的。如果是那样的话

Dalton　谁知道呢，Snake？不过你最好在你还能够的时候逃离那里。我会尽量分散Wiseman的注意力。

Snake　那么你是打算放弃你的调查了？

Dalton　不会。如果我能从这件事中脱身，我还是会逮到那群畜生的，不管花费我多少年。

Snake　那么，我们来做个交易吧。

Dalton　一个交易？

Snake　没错。如果我能活着从这里出去，我就会把那份文件交给你。但是作为交换，我需要你看好Wiseman，并且帮助我离开这个鬼地方。我需要你告诉我情报，所以别做蠢事。明白了吗？作为搭档，我们能撑过去的。

Dalton　好吧，就这么办。

Wiseman：抱歉让你们久等了。

Dalton　对，随便你。

Wiseman　Snake，从楼层的规格来看，想要乘坐上北边的货运列车的话，你必

Wiseman ……从公司的资料……Takiyama博士，Saint……Takiyama，27岁。……哈佛大学获得博士学位——专业是心理工程学。Snake，我需要你追上那个女人并保护她。如……

Snake ……

Wiseman ……主到底，你能……很容易就能追上她……

Dalton　你对这……

Wiseman　军事情报……

B. B ……

Snake　非常好……

■ 追上后

Takiyama　不……住手

Snake　放轻松

Wiseman　我是Wiseman……国防部的。

Takiyama　国防部……那么你们不是来杀我们的了。

Wiseman　不……我们是为了令这个事件得到控制才来的。

Takiyama　那么这个男人又是谁？

Wiseman　他叫Snake。

Takiyama　他是你的部下？

Dalton：不完全对。Snake属于他自己。

Takiyama：那你又是谁？

Dalton：名字是Dalton——FBI。

Takiyama 为什么军方会和FBI一起行动？

Dalton：这稍微有点复杂，不过基本……

Wiseman　别说了，Dalton。

Dalton：那么这个小女孩又是谁？

Takiyama 这是Lucy。她是一个实验对象。

Dalton：实验对象？

Wiseman：好了，现在我们都认识了，你可以帮我们回答一些问题。Koppelthorn博士为何如此失常？他到底想要做什么？他正威胁我们交出大约12名政府和军方的要员以及大公司的总裁。为什么他要这么做？

Takiyama　我一点答案也没有。

Wiseman：你知道关于他的什么事么？任何情报都可能是有价值的。

Takiyama　事实上，我知道Koppelthorn博士试图进行某种实验，但是Rodzinski总裁强烈反对，并且试图阻止整件事。Koppelthorn博士拒绝合作，然后两人间产生了许多争执。我听说总裁使用保安的力量用暴力制止了他。

Wiseman　那是什么样的实验？

Takiyama　我不确定。Koppelthorn博士是独自进行研究的。

Wiseman：那个实验会和他的要求有关

Wiseman　我们……是在北边的一个机库内。

Dalton ……被封死了……

Takiyama ……他是来杀我们……

Wiseman 已经足够了。你听从……Snake

Snake　确定。我必须前往保安部门。

Wiseman　正确。Takiyama博士，一旦……通过北方的区域，我恐怕我们还将……好吧，Snake。出发

Security Section

Dalton　他到达保安部门了。

Wiseman　Snake，这里是这个部门的基本轮廓。正如你能看到的，它们被分成两个不同颜色的系统——黄色和蓝色

Dalton　黄色系统联结着控制中心的终端。你会在二楼找到它们的

Wiseman　你也听到了，Snake。等你到达那个终端的再联系我，我会教你如何开启电子门。此外……这个建筑是SaintLogic整个保安部队的核心，我们知道保安部队的首领是一个非常著名的佣兵，过去曾卷入很多国际间的争端。小心点，如果被保安发现的话事情会变得很棘手。他们正试图在绝密情况下控制局面。我可不指望他们会对任何入侵者表示友好。以完成任务目标为重。只在必要的场合使用武力。现在前往二楼。

Snake　了解。

■ ……中

Wiseman　Snake，我刚收到更多关于保安部门的情报。我相信你也一定注意到了，这些保安部队几乎都只携带轻型武器，但是他们同样也拥有坦克和其他公司制造的重型武器。他们目前正在动用全部可能的武力，不惜任何代价也要杀了Koppelthorn并令事件平息下来。他们显然不想走漏任何消息给大众。

Dalton　你们为什么不合法地解决这件事并且公开它？

Wiseman：……我们军队有我们的做法。而且如果我是你的话，Dalton，我会更小心自己说的话。

Dalton　你是在威胁我？

Wiseman　只是一个友好的建议。

Dalton

Wiseman　如果Koppelthorn被他们煽动的话，这有可能变成一场大灾难。因此我们很有必要以自己的方式来解决这个事件。Snake，控制室就在你现在位置的前面。继续往北前进。

■ 到达第二层楼梯口前

Snake：除了楼梯外还有其他前往第二层的方法么？

Wiseman　怎么，有问题么？

Snake：有三个看守。

Wiseman　好的……剩下的就看你……

Snake

■ Wiseman离开后新的讯息传来

……帮你们的

B. B. 听着……我知道你们遇到麻烦了

Dalton　Snake，你有听说过这家伙么？

Snake　对。他之前曾和我联系

Dalton　那他到底是谁

Snake　我不知道。他自称"非凡的黑客"

Dalton　然后你这么容易就相信他了……听着，B. B，我们可没时间和你玩对讲机……OK？我的意思是，一个电脑疯子能做些什么

B. B. ：只要是在网上的东西，我都能破解。例如公司资料、政府秘密、即使是军队的文件，只要是你能想到的。嘿，即使是一个烤面包机我都能黑进去。我甚至能够刚才那样冒充一个假电话给Wiseman

Dalton　真的？

B. B　没——错。早就告诉你我很行的，对吧

Dalton　我明白了。你怎么看，Snake？

Snake　我不知道。不过我们没有其他人可以信任。再说他也确实有些能力。

B. B　那就没问题了，对吧？那好，我待会儿再和你们联络！

Dalton：等等。这是你的第一个任务，看看你能找出关于Wiseman的什么资料。他说他来自国防部，你可以确认一下么？

B. B. 没问题。我待会儿再告诉你们

Dalton　还有件事，B. B

B. B. ：什么？

Dalton：你为什么帮我们？

B. B. ：因为这太酷了！以上！

Dalton　"太酷了"嘘~

Wiseman：抱歉让你们久等了。

Dalton　什么电话？

Wiseman　似乎是弄错了。

■控制室内一只巨大的猿猴正把两名保安打倒

Dalton：那到底是……？！

？？？：恩嗯嗯，另一个可能的牺牲品

Dalton　到底发生了什么事？

？？？：你太迟来抓我了。太迟了。我是Harab Serap……女王的诞生很快就得靠我们了。但是首先，那些对我不好的家伙们应该先教训一下。我会从你开始令你们痛苦……包括你们中的每一个……然后我就开始屠杀！

Dalton　Snake！这家伙不妙

Snake：很感谢你指出这一点。

Dalton　他要来了！

■ 胜利后

Harab Serap：啊啊啊……

Snake　这是Snake。他被打倒了。

Dalton　嘿。那似乎太简单了。

Snake：对。我想是的。

Dalton　那……东西是什么？

Snake：我不知道。不过他说过其他"实验对象"也被放出来了。

Wiseman：那么时间也差不多了。

Dalton：？

？？？：看来我该把战斗都交给男孩子……我到处在找你。Snake，对吧？

Snake：那你是？

？？？：我的名字是Venus。很荣幸。

Snake：……

Venus：你应该很酷，对吧？对了，我们应该打开研究大楼的电子门。这样应该就可以了。顺带一提，我是你这边的。你应该知道Wiseman将军，是吧？嗨！你能看见我们吗！

Wiseman：Venus，我们有个新成员。他的名字是Dalton。

Venus：那么我知道了。欢迎加入，Dalton。

Dalton：Wiseman，这女人是谁？

Wiseman：Venus是给Snake提供任务上的支援。

Dalton：那么……你也是军队的了，Venus？

Venus：……算是吧。

Wiseman：电子门已经打开了。研究大楼北面的入口已经可以通过了。我希望从现在开始你们两个能合作。

Venus：保安在那边。我们可以从这里走。

Wiseman：Snake，先跟着Venus走。

Snake：OK，我在跟着。

■ Snake等人离开后保安破门而入

[illegible]

保安：少校！

保安首领：我该告诉你多少遍？我不是"少校"，应该是"首领"！

保安：很抱歉，少校。

保安首领：……算了。这里发生了什么事？

保安：我们已经确认了实验对象已经被消灭，长官。

保安首领：那些入侵者……该死的……

保安：我们也接到报告说保安系统曾被篡改，而且研究大楼北面的入口已经被打开，长官。

保安首领：这代表那些入侵者一定向北面前进。你们应该听过传闻，国际刑事法庭计划派一个检察官来调查三年前的那个事件，对吧？不过Rodzinski总裁最近通过拉动他的关系让那个调查终止了。不过一旦这个事件走漏了任何消息出去，他就不能再拖延国际刑事法庭那边了。所以我们必须保持平静。要不然，这家公司就完了…… 然后我们全都得失业。所以我们得为了老板做到最好。这就是我们被雇来的原因，对吧。

保安：是的，长官。

保安首领：立即恢复指令系统。重新和在大楼北部的保安们取得联系。我正式宣布把捕捉合金装备作为我们的首要目标。已经没有必要去捉回逃走的实验对象了。一旦发现立即消灭它们。

保安：遵命，长官。

保安首领：顺便抓住那些入侵者。

保安：遵命，长官。

保安首领：只要我还有一口气，他们永远也不会得到他们想要的。

B.B.：太棒了！这真是越来越好玩了！

Reserch Block

■ [illegible]

[illegible]

Venus：……

保安首领：你们一定就是"入侵者"。我是Vince，SaintLogic保安部队的首领。请接受我个人的欢迎。

Snake：保安部队的首领？曾经是一名佣兵的那个？

Vince：你曾听说过我？那我想你们就不止是一群下水道的耗子那么简单了。很有趣。我们已经控制了这个地方。现在你们得跟我们走了。

Venus：别指望会有任何援兵。我已经把你在入口处的所有部下都杀了。

Vince：是这样没错么……？

Venus：我认为现在是你逃跑的机会了。

Vince：不。我想我最好还是留在这里。

■ [illegible]

Vince：嘿。该死的……等等！让我说句话！你们不是正在找Takiyama对吧？求求你们别杀了我！我有情报！

Wiseman：告诉他你们自己也可以找到。

Venus：我们不需要你的帮助。

Vince：等等！她是EGO系统的负责人！那也是你们想要的，对吧？

Wiseman：那女人……

Vince：在我们来到的时候Takiyama已经走了。但是她被我们的一架在北部地区的警卫摄像机拍到了。那仅仅是十分钟之前。现在就出发的话你们应该还能抓到她。

Wiseman：OK，这正是我们所需要的。干掉他，Venus。

Dalton：不！他正在与我们合作！

Venus：如果我们让他活着他只会继续阻扰我们的行动。

Dalton：你们这群人到底是怎么了？！

■ 警报声响起

Dalton：那是什么声音？！

广播：活性化实验启动。重复，活性化实验已经启动。转移到B系统。所有非工作人员需立即撤离机库。

Vince：Koppelthorn？那个混蛋把她给启动了？！

Venus：向他射击，Snake！他逃走了。

Wiseman：我看见了。我们该更快行动。

Venus：我们该怎么做？继续追着他？

Wiseman：不。先找到Takiyama。我有一些问题要问她。看看这个，这是警卫摄像机所拍到的画面。这仅是五分钟前。她们还在研究大楼内。

Snake：明白。

■ 找到Takiyama时

Takiyama：啊啊啊

Venus：是她。她就在那里。

Dalton：情况不太好。巡逻机器人已经疯狂了。它们连员工都要攻击！

Wiseman：Snake、Venus，立即保护[illegible]

[illegible]

Snake：嗯，你们看起来还好。

Takiyama：很好？有没搞错！你根本无法想象我们经历了什么？！自从你们丢下我们后，一些保安部队进入了这栋建筑。我们只好赶紧逃离，而且你们看起来又不像是马上会回来的样子……别再这样抛弃我们了

Venus：你需要再找一个人抱怨还是就这样？真可怜。

Takiyama：战斗根本不是我的专长！

Venus：是么？那什么才是？乞求和哭泣？

Wiseman：够了，女士们。另外……我从没想到过你会是EGO系统的负责人。你为什么不告诉我们？

Takiyama：你们又没问。

Dalton：什么是EGO系统？

Takiyama：它是一个为合金装备设计的全新操作系统。

Wiseman：既然你在设计这个系统，也许你能帮我回答一些问题。刚才宣布活性化实验启动的那个广播……那是指合金装备么？

Takiyama：是的，没有错。

Wiseman：合金装备已经完成了？

Takiyama：对。

Wiseman：那就是说，Koppelthorn现在随时都可以发动核战争。我猜想唯一能阻止他的方法就是摧毁合金装备？

Takiyama：这是理论上的结果。

Wiseman：那么Koppelthorn博士的动机又是什么？

Takiyama：我真的不知道。

Wiseman：那份Lucinda文件……难道他就是那个——

Takiyama：是的，他就是。

Dalton：Lucinda文件？

Wiseman：我明白了。Snake，我需要你们立即穿过这栋建筑的北面部分，搭上那辆货运列车，然后前往北方的机库。Takiyama到时候就会知道该做什么。对吧，博士？

Takiyama：是的，我应该可以用我的通行卡让大家进入。

Dalton：介不介意我用一下洗手间？

Wiseman：尽快。我会派一个护卫兵随行。

■ 洗手间内

Dalton：B.B.，你听得见我么，B.B.？

B.B.：是的，什么事？

Dalton：我现在无法说得太大声。我正坐在洗手间内的一个马桶上。

B.B.：大号还是小号？

Dalton：别闹了。你有没找到什么关于Wiseman的？

B.B.：我还需要一点时间。我的一台电脑坏了，我还在等它复原。

Dalton：我还以为你应该是个"非凡的骇客"。你不会是那种正在父母家地下室里玩耍的小孩吧？

？？？：你到底想怎么样？到底要不要我帮忙？

Dalton：OK，OK。我不是故意的。别太认真。看看你能否也找到关于合金装备和EMO系统的东西。

[illegible]

Wiseman：Takiyama博士，你是否熟悉列车的到达时间？

Takiyama：平时每一个小时都会有一班。

Venus：这代表我们将会有30分钟的时间去打发。

Takiyama：事实上，只有一个麻烦。

Venus：那是否就是你，我猜？

Takiyama：你就不能停止这种举动么。你就不能管管这个女人？她实在是……

Snake：只要告诉我们麻烦是什么。

Takiyama：铁路会把我们带往放置合金装备的机库，但是从这里到那边我们还得走一段很长的路。我们随时都可能遭到守卫的埋伏。

Venus：对付他们是我的特长。

Wiseman：没错。如果他们阻碍，就消灭他们。

Dalton：我感到我被无视了。这孩子怎么样？我注意到她并不怎么说话。

Takiyama：她每天只有三个小时的时间能保持清醒

Dalton：某种疾病么？

Takiyama：不是。他们目前只给了她一[illegible]

Dalton：那是什么意思？

Takiyama：这真的与你无关。

Dalton：OK……

Takiyama：……

Dalton：那你原本是这里的研究员，是吧？那你研究的领域是哪方面？

Takiyama：心理工程学。

Dalton：用外行人的话怎么解释？

Takiyama：使用某种催眠性的诱导来取得精神的部分。

Dalton：那用真正外行人的话来说，你是一个会催眠术的人？露几手给我看看。

Takiyama：真的没那么简单。

Dalton：你是怎么用那个谋生的？我的意思是，它真的派得上用场？

Takiyama：你难道真的这么肤浅？

Dalton：你的意思是？

Takiyama：科学的本质所针对的没有任何事会与"用场"有关。科学是对真相的终极研究。这种广泛地对科学的误解令我厌倦……它原本是为了让人们和社会变得幸福健康。它真的只是一种逻辑的系统。不论哪一种科学部分，这个系统让我们测试并提炼一个更多的延伸，让我们扩展自己对真实的了解。以我来说，它就是人类的思维。而且"技术"仅是科学理论的副产品。你能够理解么？

Dalton：我能够理解你对科学很有热情，[illegible]

Takiyama：但是什么？

Dalton：为什么像你这样理想的科学家会在这种武器开发部门工作？

Takiyama：这有什么不对么？

Dalton：倒不是。我想只是我太过好奇了。

Takiyama：我是为了钱工作的。它是无法避免的。难道这就让我变成一个坏人？我需要赞助商才能继续我的研究……

Dalton：那么，为何你其他地方都不去，偏偏选了个武器开发公司？

Takiyama：没有其他人会对不会马上就有成效的领域感兴趣。为了得到这个职位我做了许多很糟的事。非常糟。但是我始终都没有选择！我只做了我该做的，尽可能利用能有的机会！

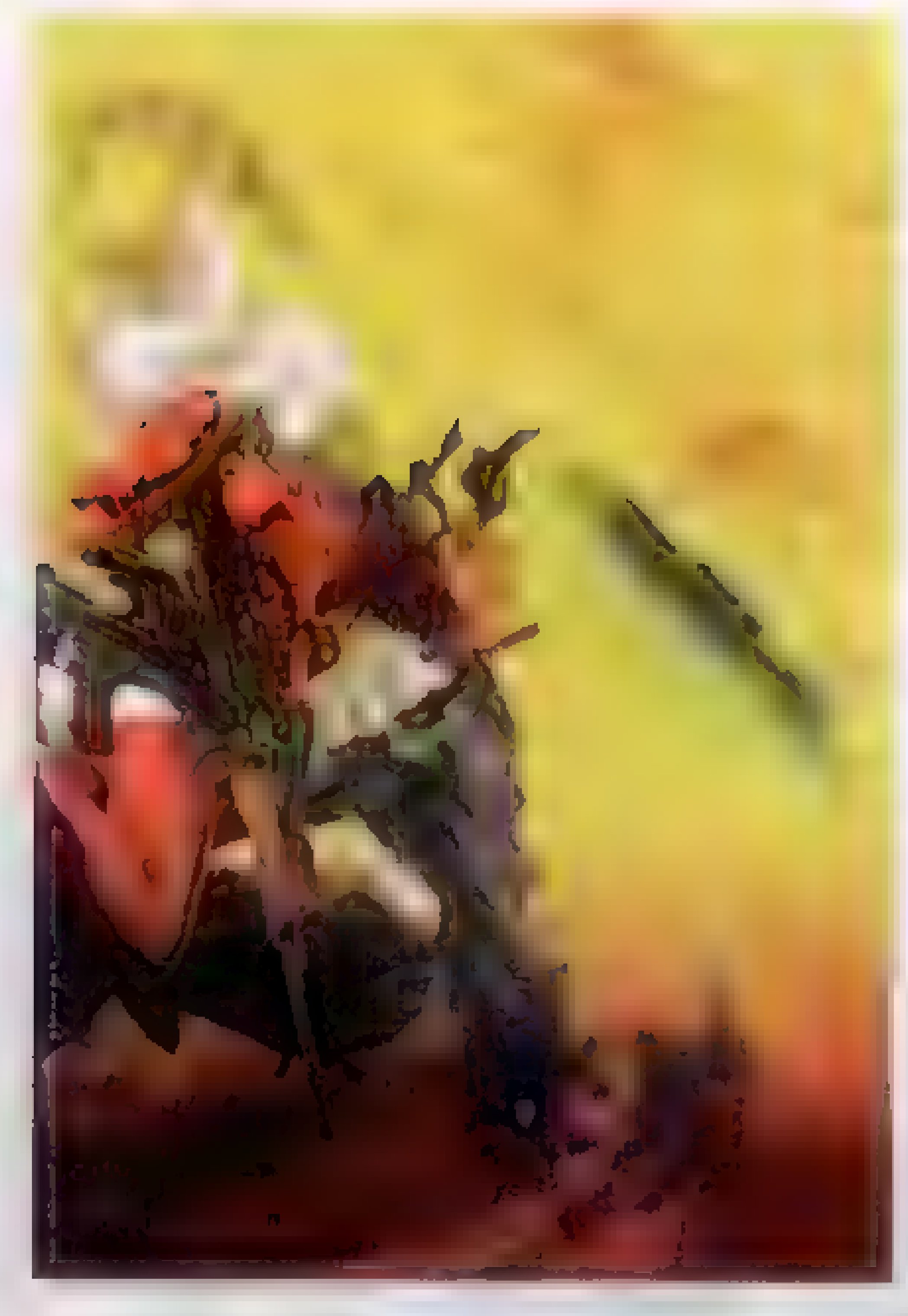
Dalton：我很抱歉。我问了些不该问的。

Takiyama：我自己也有一点失常……

B.B.：抱歉我得打断你的小小聊天，但是我有些新消息。

Dalton：B.B.，[illegible]

[illegible]



Dalton 真的?

B. B. 没错，没错。Wiseman将军——美国国防部。上面写着他和一种特殊武器开发计划有关。我也弄到他的照片了。要不要我传过去给你?

Dalton 那就不需要了。原来，他真的是个国防部的大人物。那你有没有找到什么和合金装备或是EGO系统有关的?

B. B. : 那些还需要一点时间。像那样极度机密的情报非常难弄到。穿过政府等级的系统可不是那么容易。

Dalton 你不会有事吧?

B. B. 怎么，不相信我能做得到?

Dalton 不，不，不，我相信你。你真是出色，B B. 。

B. B. 现在像个孩子一样对待我? 啊，算了，我该走了。

Dalton 他居然挂了我。

■ 开始出发前往铁路

Venus 铁路就在这里。

Snake 好的。那车站应该离这里不远。

Venus

Snake 怎么了?

Venus 你知道么，你真的很酷的。

Snake 哦

Venus 等这件事结束后要不要和我约会?

Snake 约会?

Venus 对，约会。我是说，我知道哪里比较好。

Snake 你看起来非常自信。

Venus 嗯，来吧。你和我就像豆荚里的两颗小豆一样。

Snake 同一个豆荚?

Venus 没错。我们非常相似。

Snake 我看不出来。

Venus Wiseman给我们两个的报酬都是一样的。

Snake 你也失去了你的记忆?

Venus 不全对。我根本从来有过记忆。

Snake 什么?

Venus 列车马上就要到了。我们该走了。下次再谈吧。

Terminal Venus 铁路……我们赶上了。

Takiyama 通往合金装备所在机库的列车是无人驾驶的，而且每个小时都有一班。北面不远处就有一个平台。那里有一支保安部队在巡逻。

Snake 是的，从我这里也能看见。

Takiyama 通往机库的列车每小时都有一班，但是每天这个时间，通常都有很多前往其他地方的列车。

Wiseman 很多?它们有多频繁?

Takiyama 每30个消[illegible]

Wiseman [illegible]

[illegible]列车。Snake,Venus,明白了么

Snake [illegible]

Takiyama [illegible]说得不够清楚么?Lucy[illegible]离开列车'

Venus 啊啊啊，可怜的孩子[illegible]等着来救了，是吧?

Takiyama 不。我们不会去的，就这么简单

[illegible]

[illegible]能潜入那里用控制台阻止列车的往来。那样Takiyama博士和那个小女孩就能和你们同行了

■ 到达控制台前

Venus 我们在站台上了。

Dalton 你们知道怎么操作那东西么?

Venus 相信我。……嗯?怎么……!这个鬼东西不……!啊好了!已经准备好了。看见了没有，只要让她稍微运动一下。

Wiseman: Takiyama博士。现在轮到你们与Snake和Venus回合了。

Takiyama 我…… 我们

Snake 列车到了。出发。

Takiyama 什么?!可是我们才刚跑过来!

Wiseman 列车是无人驾驶的，对吧?别指望它会等候。

Venus 别抱怨了，快上来!

Cargo Train

Takiyama

Snake

Venus

Takiyama 我知道我们刚才很甘肃登上列车……但是乘坐在列车顶上实在是太荒谬了!

Venus 我们又没有选择。这毕竟是列货运列车。

Dalton 可以把它想象成头等舱。你可以感受到微风拂面而且看到无价的景色。那么，现在他们只要坐好等着列车把他们送到机库去?

Wiseman 没错。如果没有问题的话，他们将很快穿过一座铁桥。

Snake 我们有麻烦了。

Dalton !

Wiseman 你们两个，消灭他们。

Venus 很乐意。

Takiyama 那我们怎么办?!

Snake 向后退!

Venus 还有别让你们自己被杀了,OK?

Dalton Snake! 确保Takiyama和那个女孩不被流弹波及到!

Snake 我知道。

■ 胜利后

Venus 我可以看见前面的桥。

Dalton 机库就在那桥的后面，是吧?

Takiyama 对。

Wiseman 等等。我们的卫星正在传送……那不对劲。

Venus 什么事?

Dalton 不可能。它是 ! 它是……合金装备?!

Takiyama 我们会撞向它的!把列车停下!

Snake 把你们该死的头抬起来……我有办法了。

■ 合金装备出现，列车停下

Dalton Snake! Takiyama! 你们怎么样?!请回复! 听得到么?

Koppelthorn 噢，我的Lucy! 感谢你为我把她带回来，Michiko! Lucy无意间走[illegible]

[illegible]Takiyama[illegible]

[illegible]

Venus Takiyama[illegible]一切?

Koppelthorn [illegible]Michiko。你也一起，[illegible]

Takiyama Koppelthorn博士，[illegible]完成[illegible]

Koppelthorn 当然

Takiyama 可是如果播种成功的话，她就会……那我呢

Koppelthorn Michiko，我们已经谈过几千遍了。我给了你一个好职位，一个有着足够资金去研究的职位。[illegible]你最好还是听从我的指示。[illegible]

Takiyama

Koppelthorn Michiko，我们还有最后的调整工作要进行。我需要

Takiyama …… 好吧。

Dalton Takiyama

Venus 那是指如果我不插手的情况下!

(举枪)

■ 合金装备开始射击，逼退Venus

Dalton 就是现在! 离开那里

Koppelthorn 回去告诉Rodzinski。只剩下两个小时了。把名单上的所有人集中——每一个涉及三年前那场事件的人——把他们交给我。如果他们拒绝我的要求，我有足够的核弹头让他们的城市彻底变成碎片!我是非常认真的。这正是她所要的。

■ Snake试图前进被合金装备发现并攻击

Koppelthorn 你! 这不可能! 你为什么会在这里? ! 你应该死了才对!

■ 保安部队的坦克群出现

Vince Koppelthorn博士! !

Venus 现在是我们的机会离开这里!

Koppelthorn 该死的佣兵! 给我滚开!

Vince Koppelthorn博士! ! 立即解除你的武装! Rodzinski总裁说如果你现在就投降，他会试着去了解这一切。

Koppelthorn "了解"?他大概忘记了我们之中是谁拥有核弹头的吧?

Vince 如果你不投降,就会被打中的。

Koppelthorn 真好笑—— 我正想对你说同样的话!

■ 保安部队的坦克群被合金装备全灭

Koppelthorn 我已经说得够清楚了吧?只要我还拥有这台"Chaoth Ha Kadosh"合金装备，可以毁灭你们派来的任何军队。给我听着! ! 我要在名单上再加上一个名字，他是一个为了三年前的事件再度出现的男人——你们叫他Snake。把他交给我! 只要想到…这么多年他还一直活着。但是我很高兴知道他还活着。这三年来我一直在梦想着能够复仇。我要用我的双手杀了那个混蛋! 你们听清楚了吗? ! 还有两个小时!

■ 合金装备破坏了铁桥

Venus 坚持住，Snake!我们就快到了。

Residential Area

Venus [illegible]没有选择。Venus，你做得到么?

Venus 哦 …… 这得看我的身体能坚持多久。Snake……?Snake!!你能听见我么?

Snake 可以。

Wiseman Venus，我们还可以用他么?

Dalton "还可以用他"? ! 喂! 有点人性好不好

Wiseman 现在已经没有时间讲"人性"了。我也不想太直接，Snake，可是事情已经朝着地狱的方向在进行。

Snake 我在哪儿? !

Wiseman 你还记得见到合金装备，对吧? 在那之后，Venus扛着你来到SaintLogic[illegible]

Venus 你可真幸运，Snake。你没有[illegible]

Wiseman [illegible]Koppelthorn[illegible]

[illegible]

Snake 但是核弹[illegible]

Wiseman 如果你[illegible]Koppelthorn[illegible]和合金装备，那就[illegible]

Snake [illegible]Koppelthorn[illegible]Wiseman[illegible]喊的复仇?还有[illegible]

Wiseman [illegible]现在[illegible]

Snake [illegible]

Dalton 他什么都不会告诉你的，Snake。现在还是先专注Koppelthorn吧。想想如果他发射了核弹头后会发生什么

Wiseman 这可是头一次你会说些有用的话，Dalton。他说的很对，Snake。我[illegible]想到Takiyama会背叛我们，可是不管怎样，只要我们摧毁了合金装备，我们就能阻止弹头发射。Koppelthorn所躲藏的机库就在北面。我要你们前往那里。

■ 离开大厅后

Snake 这是什么地方?

Wiseman 根据我们的情报，这里应该是SainLogic的总裁的居所。你能打开那道门么，Venus

Venus 我试试。它是从里面被锁上的。公司总裁是吧? 把它交给我吧，Snake。我想我能够在不被摄像机拍到的情况下潜入。

Rodzinski 我是Rodzinski。有谁在那里?

Venus 是的，先生。

Rodzinski 什么 … 你们不是保安! 你们是来这里杀我的? 是Koppelthorn派你们来的，对吧?

Venus 你完全搞错了。我们是来这里阻止Koppelthorn的。嗯 ……是根据Vince命令

Rodzinski 那是真的? Vince，哦?

Venus 是真的。中央的铁路桥被摧毁了。而且Koppelthorn把Takiyama带走了

Rodzinski Takiyama? 我就知道那女人和他有关。

Venus 嗯。我想知道的是如何到达合金装备的机库。

Rodzinski 如果铁路不行的话那就不容易了。还有二号桥! 它架设在这里北部的峡谷内。已经有一段时间没有使用过了。不过它应该能把你带到机库。只要 ·

Venus 什么?

Rodzinski: 这栋建筑没有北面的出口，你大概只能用下水道才能出去，不过 … 唯一的问题是，我不知道下水道的入口在哪里。

Venus 你不知道它在哪儿? 你怎么可能不知道?

Rodzinski 当这个地方被重建时它已经被砖头盖住了。我已经记不起来它过去在哪里。

Venus 我明白了。我们应该能找到。还有件事 …… Koppelthorn到底想做什么?

Rodzinski 我也希望我能知道。他看起来完全疯了。自从三年前的那个事件后，他就好像被什么附身了一样。他乱用我们的EGO系统开始一些荒唐的实验。所以，很自然地，我必须阻止他。可是他偷走了资金，伪造报告，做了各种无法无天的事去完成那个疯狂的实验。

Venus 你所说的是什么样的实验?

Rodzinski 我还是不说的好。只要想想就会令我恶心，别再提它了! 我听说就连ICC都准备进行调查。

Venus

Wiseman ICC代表国际刑事法庭。

Venus，他们管理的是战争罪犯

Venus ICC?管理战争罪犯的国际刑事……

Rodzinski·是的。如果他们追查起来，……。所以我选择进行一个交易。……Lucinda文件是那个交易的重要部分。我命令Koppelthorn把它交给我，可是他说为了他的实验他还需要它，还把它藏了起来。所以情急之下我命令保安部队杀了那个混蛋，并封锁消息不让外泄。结果现在变成这样。他发现我针对他的计划，还把实验对象和巡逻机器人当成是保护伞。而且更过分的是，他还做出那种疯子般的无理要求。我猜测他是准备向和那个事件有关的人复仇。但是我从没想到他会过分到使用核弹头的程度！他到底希望达成什么目的……每个人都有自己的猜测。不过也有可能只是单纯因为他疯了。而且不幸的是，他很有可能会发动核弹头。必须立即阻止他

Venus·嗯。我还有件事必须问·他为什么要把Snake加到名单上？Snake过去对他做了什么？

Rodzinski 哦，这个问题很简单，亲爱的。是Snake杀了他的妻子！我的公司和我的生命都已经在这里了，女人。我现在只能指望你们。

Venus 我们不是为了你才这样做的。不过我们会尽力。

■ 居住区内

Wiseman Rodzinski说过下水道的入口在这里的地下。

Dalton：不过我们不知道具体位置是哪一个的下面。

Venus 我们能找到的。听好了，Snake。我将用这些来寻找下水道的入口。

Dalton·金属棒?你不会是在开玩笑吧?

Snake 那些是什么?寻找水源的棒子?

Venus·如果这些金属棒最后交叉在一起的话，我们就遇到水了。那就表示我们正在下水道的正上方。

Dalton·是什么让你这样自信的?

Venus 我可是一个幸运女孩。

Dalton，明白了……嗯?！

Venus·正面(抛出硬币)。看见了吗？是我召唤来的。

Dalton：饶了我吧。

Venus 我会用这个确认位置。顺便，Snake，你感觉如何?

Snake 还不是100%，但我还好。

Venus：嗯。我喜欢强壮的男人。这一层有巡逻机器人。所以要小心，OK?

Snake 了解。

■ 最深处找到位置后

Dalton 你看见了吗？水源棒居然真的管用。

Venus 没错!就是这个位置。就在这里。

Dalton：！

Wiseman·干得好，你们两个。

Dalton：我从没想过…

Venus·早就告诉过你我是个幸运女孩，没错吧?

Dalton：那是靠运气找到的?

Wiseman Snake，Venus，穿过下水道前往北面的桥，尽快

Secondary Bridge

Dalton 穿过这里你们就能到达北面的大楼。

Venus：等等。

Dalton·怎么了?

Venus 这里有UAV Cypher。

Wiseman·噢。无人操纵的空中机械。

Venus，而且还越来越先进，它们配备有火神级机关枪。我们该怎么对付？在桥上没有任何掩蔽物。

Dalton 你们就不能把它们打下来么?

Venus 这一点是可行的，但是我可不认为我们的武器的射程能够得着……

Dalton·那我们没有办法……

Venus·并不是。如果我们有狙击来福枪，我们就可以从这里解……

Wiseman·西……个。是一个制造……

Snake 那里……有？

Venus ……入的时候见到过。一把PSG……，就在最顶……

Snake ……个。我是指合金装备

Wiseman 它并不是Koppelthorn在用的那台合金装备。现在他大概已经把它开到机库了。那里的地下有一个研究和战斗训练用的地方。

Dalton·那么原型工厂就应该是空的了?

Venus 不太对。它现在应该已经布满了守卫。我们最好小心前进。

Wiseman 离Koppelthorn的最后期限只有30分钟了。立即出发，你们两个。现在全靠你们了。

Venus·明白。

Metal Gear Prototype Factory

Wiseman 我现在传送一些原型工厂的结构图。仔细看看。正如你们所见的，这间工厂是一个四层楼的建筑。

Venus，我上次来的时候这地方空无一人。狙击来福枪就在最顶层。

Dalton：那你那时为何不顺手带走一支?

Venus 是我失策了。我当时没想到我们会需要它来完成任务。另外……(取出飞镖)杀人的时候我还是更喜欢用这两个宝贝。想不想再看看它们的风采?

Dalton，我想我还是算了。

B B.：喂。Snake。抱歉来迟了。

Snake B. B 。

B B.，先是找水源，现在捎起枪来了？以一个马上面临期限的男人来说你的兴趣还真多。

Snake 你到底要干嘛，B. B ？

B B ：我靠，Snake？就不能稍微聊一小会儿么？算了，我设法为你们找到了些好情报……关于Koppelthorn的老婆。

Snake 你找到什么了？

B. B.·看起来他真的有个老婆。她的名字是Lucinda Koppelthorn。

Snake Lucinda?就和那份Lucinda文件那样?

B. B.·没错没错、也许两者是相关的。没错。她曾是SaintLogic的某个研究人员。

Snake 那么，她是否——

B. B.·死了?没错。死了。

Snake 怎么死的?

B B.：不知道。那个还不确定。

Snake 有线索么?

B B.：也许。她是三年前死的。这些就是我仅能找到的。所有关于她的记录要不是……

Snake：三年前……看来是与Rodzinski和Koppelthorn提到的事件是同一个。

B B ·很可能。我也想知道三年前到底发生了什么事。

Snake 继续找。

B. B.：好吧好吧。

■ 二楼下了楼梯后

Venus·我进去检查一下，Snake。你做我的后援，OK？找到了！PSG1。

Wiseman 干得好。

Venus ……

Dalton ……

Venus ……

Dalton 没有弹药就完全没用了。

Venus 它们肯定就藏在这附近某处。

Dalton “某处”是什么意思?

Venus 也……在楼上

Wiseman 应该试试。到楼上找找有没有其他的PSG1

Venus，了解。

■ 在楼上发现巨大物体

Snake 这是

Dalton 那到底是……?！

Wiseman，合金装备。

Dalton 合金装备？但它和我们见过的那台不太一样

Wiseman·这台并不是Koppelthorn制造的。它是从Lobito岛(注 合金装备Acid一代的地点)发生一个事件后打捞起来的。

Snake Lobito岛?

Wiseman 你不记得了，对吧?

Snake

Wiseman 别紧张。这台只是为了研究的目地才被放置在这里的。它没有任何危害。所以继续前进吧

■ 最顶层

Venus 我们找到·把带着弹药的来福枪。我的主意真好。

？？？，很高兴你们来访。

Dalton 那是什么?

Venus 有人过来了

？？？：我叫Golab。你应该就是Snake吧。为了这一天我已经等了很久了……我的兄弟。

Snake 兄弟?

Golab·Koppelthorn要我把你活着带回去。但我有个更好的计划。我要把你活活烧死，尽量慢慢地痛苦地烧死你……然后撒你的骨灰作为女王诞生的贺礼!是时候燃烧了。

■ 胜利后

Golab (咳嗽)

Snake 火熄灭了。

Golab·我从没想到你体内会有它。但是如果播种成功的话，对我们的女王来说你连个没用的奴隶都不是。

Snake·你到底在说什么?

Golab 呼呼呼哼。是时候轮到制造我们的那些人了……那些玩弄我们灵魂的人，去面对毁灭。嘿嘿嘿……这些火焰会很快在工厂内扩散开，并点燃埋藏在地下的炸药。当那个发生……，你们只能剩下骨灰离开这里，正如我所期待的那样。

Venus Snake！

Wiseman·你们在……那里的任务已经结束了！立即离开

Venus 你听见他说的了，Snake！一起离开这里

Golab 着什么急……？有的是时间燃烧！请允许我给你们两人……一个……它是什么……(咳嗽)

Venus Snake，别听他的！我们现在就得离开！

■ 离开顶层后

Venus Snake！没有时间了！

Snake 我们没事。先等等。

Wiseman Snake，怎么

Snake 这大概就是Golab刚才所说的。

Venus 它……被启动了。

Dalton 什么被启动了?

Venus·是合金装备！Snake，别管它了!我们必须撤离这里！

Snake·那已经没有可能了。

Venus·那现在怎么办

Snake 我们战斗。

Venus·Snake

Wiseman 别去阻止他，Venus。Snake，那个整间工厂将在300个消耗点数内倒塌你剩余的消耗点数将被显示在屏幕中央！在时间结束前摧毁合金装备

Secondary Bridge

Venus·我们到了。

Wiseman Koppelthorn的期限就要到了。立即通过那座桥。

Venus·我们应该分开行动。按照这样的步骤 用狙击来福枪解决那些Cypher，那样就会引来守卫的注意。然后我们得在他们唤来援兵前打倒他们。

Wiseman：Snake，Venus，如果你们中的任何一个掉下桥，任务就会失败。明白了么?

Snake·明白了。

？？？ 1F

保安 所有在机库前的巡逻机器人已被消灭。

Vince 干得好。立即发动入侵！我要把障碍物给摧毁！让我和Rodzinski说话。

保安 遵命，长官！

Rodzinski 什么事?噢，是你么，Vince?

Vince·Rodzinski先生，我们已经开始对机库的包围。

Rodzinski 我……我明白了。进行得如何?

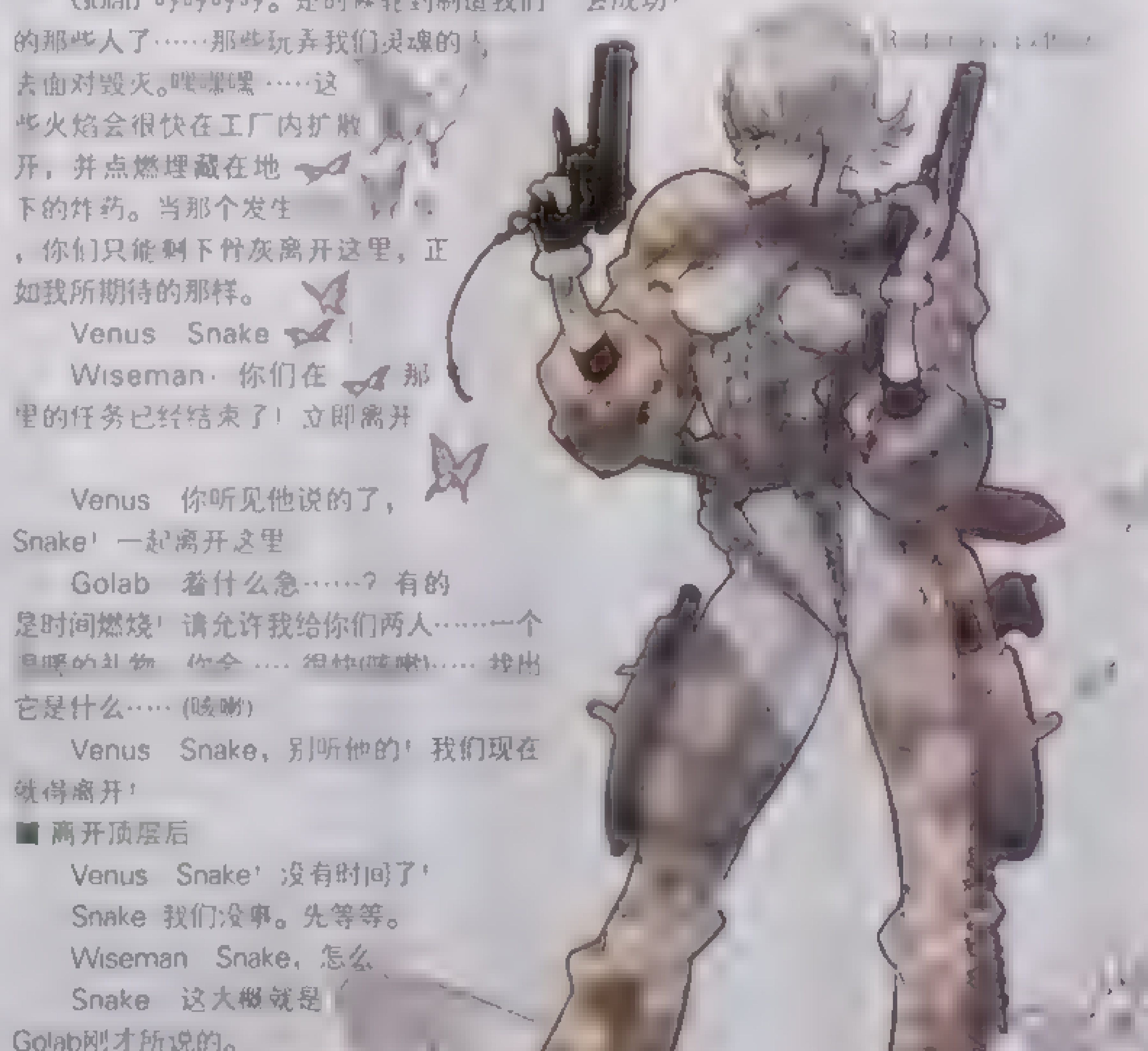
Vince 看起来我们成功了。

Rodzinski·看起来？那可不能令我放心。你可是保安部队的首领！

Vince：您不介意我们解决掉Koppelthorn吧，先生?

Rodzinski·当然不会，不过要尽快。现在只剩下一点时间了。就算是他真的发动核武攻击我也不会惊讶。而且他现在应该已经完成他那实验了。

Vince 您是指“播种”？您认为他真的会成功?



Rodzinski 只要尽……地快速解决他，并回收Lucinda文件……进行的……快到了 只……时了……把Lucinda文……

SaintLogic……而且我也一样……所以立即开始行动

Vince：……派出一个救……组前往Rodzinski那，我现在开始进攻机库。你们抓到了……

……地的保安封锁。几乎所有的地方，长官。

Vince 他们肯定正向这这里进发。

■ 保安部队离开后

Venus 你都看见了吧?

Wiseman：没错。看来保安部队正准备对Koppelthorn发动突袭

Dalton 既然我们有着共同的目标，为何不与他们合作?

Wiseman 不。他们不可信任。他们的目的是令整个事件消失水底。我可不认为他们想与我们合作。事实上，他们大概正打算杀了我们的人并消灭我们手中任何对他们有威胁的证据。还是由我们自己来控制局面，和其他任何势力保持距离。而且我们最好抢在他们之前做到这一点。

Dalton 换句话说，你想在他们有机会获得之前先得到Lucinda文件。这就是全部了?

Wiseman：Dalton。

Dalton 嗯?

Wiseman：你连续无聊的暗示已经超出我的忍耐。如果我是你，我会保持这种扩激到最低程度… 这是为你好。

Dalton

Wiseman：根据我们的情报，那个房间通往安放合金装备的机库。机库应该就在你们目前所在的前方。

Dalton：OK……那么这里就是他曾经制作合金装备的地方之一，对吧?

Wiseman Venus，你知道该怎么做了吧?

Venus 中央控制室应该就在我们前往机库的途中。

Wiseman 没错。立即前往机库。

■ 途中

B. B.：嘿。Snake

Snake：B. B.？

B. B：到达机库了吧?非常好!这真的很像是个游戏……就好像一个最终BOSS战!

Snake：B. B.，你找我有事?

B. B 没错没错。我找到些关于合金装备和EGO系统的非常棒的情报。这个合金装备厉害得过分。比我从网络上那些论坛看来的那些东西强多了。SaintLogic主要是负责开发一种新的OS。一种操作系统，你知道吧?它是以完善、控制和操作合金装备为目的开发的。他们把它叫作"EGO系统"。这部分蛮长的，但还是让我解释一下……这个合金装备的操作系统可有大来头。它是一种科技上的突破! 我已经看出它在开发阶段……

……旧程序。因而诞生了……神能够将人脑……个电脑就样的控……疾病的东西。而为……Koppelthorn……。以这个原型为基础，再加上使用催眠性的感应，就将……的思维中提炼出……且，那个已经死了的女人，Lucinda Koppelthorn博士，是令这项研究成功的关键人物。不过现在看来Takiyama博士已经取代了她的地位。情报多吧?我这里还有……第二代原型具有一种恶心……

……增强它的神经效果……它们的主人，会被这种……会产生类似精神……

它们就是我说的这些。它……系统研究的副产品——人……物。Lucinda Koppelthorn博士是第一个发现这个的。在那之后，一个独立的研究计划开始展开，试图寻找将实验对象运用在军事上的方法。在我看来这个计划是Lucinda Koppelthorn博士主导的。差点忘了说第三代原型 它是以前面所说的全部项目为基础的另外一种科技! 总的来说……它就像……它就像

Snake 怎么了，B B

B. B.：嗯，没事。那些……大概就是现在我能告诉你的全部了。对。我会继续寻找关于三年前发生的那场事件的情报。我会再联络。

Snake 好的。

■ 中央控制室外

Venus 将军，我们现在正在中央控制室的外面。

Wiseman 好极了。设法和终端联接上。

Snake：这是在做什么?

Wiseman 这真的和你无关。

Venus 不是什么重要的，Snake。继续前进吧。

？？？ 2F

Venus：在这里先等等，Snake。我找不到它，将军。Lucinda文件不在这里。

Wiseman：我知道了…… 他也许也将它从中央控制室分离了，为了避免任何对实验的干扰。

Venus：那么这就代表我们必须前往机库的后面?

Wiseman 确定。

Venus OK。首先，我们得摧毁合金装备——

？？？：摧毁合金装备，就凭你们?从你的语调来看，你们并非来这里乞求原谅的。

Venus Snake……

……那样。……haigidiel……

Chaigidiel：播种就快要结束了。而我不能让你们去……

Venus 播种? Koppelthorn到底想干……

Venus Snake! 他正企图向我们催眠

■ 打倒Chaigidiel后

Chaigidiel 嘎……呜

Venus：没这么快结束。你现在还不会死。你会遵守你的承诺，对吧?

Chaigidiel ……那好吧。

Venus Koppelthorn到底在做什么? 而且那个"播种"又是怎么一回事?

Chaigidiel 她是我们的母亲……也是他的妻子…… Snake，那个你所杀的女人，Lucinda Koppelthorn，已经重生了。

Venus Koppelthorn能让死人复活?

Chaigidiel 是的。但不是身体。只有精神。当我们母亲死去的时候，Koppelthorn立即回收了她的遗体。他取出脑部并扫描了全部的神经连接点。他这么做是为了取出她的人格特征和记忆。然后他把这些人格传送到一个活着的实验对象的脑中，然后她就重生……

Snake 我不相信你的话。

Chaigidiel 它是可行的——只要有人去搜集我们母亲的研究资料就会发现。你自己应该已经察觉到了，Snake。一个能将一个人的能力和经历传送到另一个人的系统。

Snake 微型芯片扩展……

Chaigidiel 没错。但是问题在于寻找适合移植的人。像我们这样陈旧的实验对象被认为无法适合，因为我们无法保持一个稳定的人格或记忆。不过Koppelthorn非常残酷。他继续人体实验，从南美洲和非洲的犯罪组织那里买了十几个儿童来进行。

Dalton 那就是我一直在调查的事件!

Chaigidiel 终于，他找到了最完美的对象，并且把我们母亲的名字给她。

Snake …… Lucy。

Chaigidiel 是的。那个小女孩。她的治疗被分成几个阶段。我们母亲的人格和记忆一步步地实施进她的脑中。将我们母亲的脑"播种"在她的意识中。

Snake：那个播种。

Chaigidiel Rodzinski试图阻碍，不过很快治疗就将完成，而我们的母亲将再次对世界睁开她的双眼。

Venus，你是说这将会是Lucinda的……重生?

Chaigidiel 没错。不过Koppelthorn可不这么看。

Snake 那他是怎么认为的?

Chaigidiel 因为她是我们母亲——是让我们变成人的人，同时她也是我们的女儿，因为是来自我们的脑的资料才制造出最适合的对象。她是一个纯洁、纯朴的女神。最完美的生物……每一处都充满了圣洁。她会来指引她的实验对象……以我们伟大的女王的身份。我们的任务是确保女王的重生不受任何干扰。现在去吧，跪在她面前。她是我们的女王。而且我所说的"我们"，也包括你在内。

Snake：什么?

Chaigidiel 哼哼哼哼……(死去)

Dalton 那么最后，我一直试图阻止的走私儿童案件全都是因为Koppelthorn的疯狂实验。而他这么做只是为了他死去的……

Dalton

Dalton

B B

Dalton

B B

Dalton

B B ……

Dalton

B B 你没感觉到什么吗? 也许会有一点困……

Dalton 没有。为何我该觉得……

B B 真奇怪。我还以为我已经掌握了。

Dalton 你到底在说什……

B B 当然是催眠。就像Snake刚才打的那家伙那样。OK，OK，等等。……哈哈! 感觉到什么了吗?

Dalton (故意大声)我已经无法忍受了! 我要去洗手间

■ 洗手间内

Dalton 那么你找出什么了?

B. B.：我找到Lucinda Koppelthorn博士是在哪里死的了。

Dalton 那么说吧。

B. B. Serena共和国，一个南美洲的小国。

Dalton 什么? 你听见了吗，Snake 是Serena共和国。

Snake 对。那个我被人发现失去记忆时的国家。那是三年前…

B B：没错没错。就在Praulia大屠杀的那时候。

Dalton Praulia大屠杀?

Snake Serena的法西斯主义政权当时屠杀了大量的当地少数民族。有报告指出超过一万人被杀害。包括女人和儿童。

Dalton：那么是Lucinda不知怎地被卷入大屠杀，而且——

B B.：不知道，不知道。不过你大概猜对了方向。

Dalton 也许……不过她会在Serena这种地方干什么?

B. B.：看来是SaintLogic派她前往那里并进行某种研究。而且从她研究搜集来的每一个位元的人工智能资料，到她死去的那时候，都被重新整理了。

Dalton：就成了所谓的Lucinda文件。

B. B.：没错没错。还得感谢Lucinda文件和它的实验对象，EGO系统的开发才能有巨大的进展。现在那个系统已经是计划的重要部分。你们的伙计Wiseman也许正试图得到Lucinda文件并将整个研究计划归入军队用。

Dalton：我也不知道……这看起来太过简单了。等一下，那么他所说的"三年前的事件"这个含糊不清的词汇是在指Praulia大屠杀?

B. B.：我可不是这么说的。不过看起来确实对上了，没错吧?

Dalton 那么基本上，Koppelthorn一直在对三年前在Praulia大屠杀死去的妻子感到复仇，而且现在他威胁将那些所有和他妻子死去有关的人都交给他? 或者类似的事?

Snake：我会说你猜的没错。

Dalton：Snake？

Snake：当我在大屠杀之后失去记忆，是Consuela和其他人带着我逃离。

B. B.：那些人就是Dalton抓你的时候一起带走的吧，嗯？

Snake：是的。不过重点是事件发生时我当时正在Serena，而且我对此没有任何记忆。

Dalton：Snake。

Snake：也许就和Koppelthorn说得那样，我真的杀了他的妻子。以我现在所知道的来看，我也许参与了大屠杀——

Dalton：Snake！我们现在什么事都还不确定，OK？

Snake：……

Dalton：你就不能先别去追究这件事了？你已经没有了过去，不过你还有很美好的将来……等着你。

Snake：我可不需要鼓舞的话，Dalton。我得知道我的过去。我只是不能装作它从未发生过。

Dalton：明白了。

Snake：感谢你的情报，B. B.。继续找吧，好么？

B. B.：没问题。

■ 回到原位

Dalton：刚才很抱歉。

Wiseman：你去哪里了？算了。已经没有时间了。马上前往机库。

? ? ? 3F

Venus：这边走，Snake。

Snake：别去动。

Venus：怎么了？

Snake：(靠近门查看)塑胶制炸药。这个地方被连上了。如果我们一打开门就会引爆。

Dalton：陷阱？！

Vince：你的眼睛还真利害，Snake。

Venus：又是你？

Vince：我没想到陷阱居然不管用。

Venus：你说的没错，确实不管用。不过如果你现在做什么蠢事的话，你就不会去担心它了。

Vince：(假装地)噢，好恐怖呀！快来救我，妈妈！

Venus：还需要再教训一顿？还没吸取教训？

Vince：嗯，我已经学到了。事实上还不少。这一次我可不是一个人(伏兵出现)。

Venus：我最讨厌还没意识到自己是无用的男人。

Vince：我更喜欢把那叫作英雄的固执。不论如何，我恐怕我们不能让你们继续前进了。这可不是什么私人矛盾，我们毕竟是吃这碗饭的。现在解决这件事吧。

Wiseman：Snake、Venus，消灭他们。

Venus：明白了，老板。

■ 打倒Vince后

Venus：现在是什么？你还想要更多么？

Vince：(咳嗽)不……我想我已经受够了……(电话响起)(咳嗽)是我。

保安：少校！我们已经找到Rodzinski先生了！他正准备乘直升机离开，长官。

Vince：让他说话。

Rodzinski：你要干什么？等等，Vince，是你么？

Vince：Rodzinski先生，你正要做什么？

Rodzinski：我要从这个见鬼的岛上离开！

Vince：……Koppelthorn怎么办？

[illegible]

……经完了，而且现在我将面临指控。如果是在Serena国家司法机关，我会立即被判死刑！

Vince：……那你打算怎么办？

Rodzinski：逃得越远越好！我还有什么选择？我永远都不能再进这个国家了。我从没想过会有这么一天。

Vince：那你是打算把这整个乱七八糟的后事留给我们？

Rodzinski：别再提了，Vince。你们已经是大人了，自己好好照顾自己吧。

Vince：……

保安：等候您的指示，长官。

Vince：把那个混蛋打下来。

保安：遵命，长官。

Vince：然后联系所有部队，命令他们撤退。

保安：撤退，长官？

Vince：你听见我说的了。你和其他所有保安立即离开这个岛。

保安：但是少校，你怎么办，长官？

Vince：我会没事的。

保安：遵命，长官。

Vince：从这里离开吧(解除了门上炸药的启动装置)。

Venus：真的？

Vince：是的。我们在这里的工作已经结束了。

Snake：那Koppelthorn和合金装备？

Vince：他们就在前面。我刚刚命令我的全部手下撤退。算做个好事让他们安静地离开吧。

Venus：好吧。

Vince：不过我们还是没法控制那些巡逻机器人……我们从未成功过。要小心……它……们……(Vince死去)

Wiseman：Venus。在你们所在位置的前面应该有部电梯。你们可以用它回到地面。前往电梯那里，别去理那些保安。

Venus：明白。

Wiseman：噢对了，别让我们的朋友走得那么小气，Venus。

Venus：那样我做不到，长官。

Wiseman：什么？

Venus：他已经死了。

B. B.：Snake！我找到了，我找到了！B. B.有大收获！快叫Dalton一起来听！(Snake以伸懒腰作出暗号)

Dalton：介不介意我再用下洗手间？呃……

[illegible]

■ [illegible]

[illegible]

B. B.：我找到更多关于三年前那个事件的情报。SainLogic集团和Serena共和国有联系。

Dalton：告诉我你找到的！

B. B.：能获得这个情报可不容易。我把情报从普通的网络上保存到我的硬盘，可是它里面有好多陷阱。所以当我开始进……

Dalton：OK，OK。请尽量用我能听得懂的话。

B. B.：对，对。三年前，SainLogic集团以第二代原型在Serena进行了一场野外实验。

Dalton：野外实验？

B. B.：Delgado将军当时正统治那个国家。他是以来自前中央情报局探员和一些美国集团的暗中军事支持下才掌握了政权。作为代价，美国方面得到了一些能极度获利的贸易条……

[illegible]

Dalton：……

Delgado？

B. B.：没错。对SainLogic来说它其实也非常好，这样就是获得他们一直想要的野外实验资料的最佳时机。但是计划产生了和预期情况完全相反的结果……当时第二代原型非常地不稳定……让他们控制得极度困难。

Dalton：我想我大概猜到你接下来要说的是什么了。

B. B.：对！所以基本上，三年前在Serena共和国境内发生的Praulia大屠杀是产生了激烈狂暴后的实验对象所做的。

Dalton：你是在告诉我那超过一万名被害者是因为腐败的政治动机和一场该死的野外实验？

B. B.：没错没错。而且在Koppelthorn名单上的那些人都是和这件事有关的。

Dalton：如果这个消息走漏到外面，会让整个世界为之震撼……它会造成经济和政治的破坏。

B. B.：国际刑事法庭似乎正在组织关于这个的调查。我还发现Rodzinski试图以说出其他人的名字来逃脱罪责。我的意思是，这是它看起来的结果。

Dalton：有足够的证据起诉么？

B. B.：一大堆。每个实验对象的行动、记忆和生物学上的资料全都登记在案。而且这些记录都是Lucinda Koppelthorn做的。

Dalton：那就是Lucinda文件！

B. B.：对对对。Lucinda文件内记载着大量的在Serena内实验对象的野外数据。基本上，Lucinda文件内的所有资料以分析和控制实验对象的状况提供实验上的支持给人工智能。当他同时也是Praulia大屠杀的详细记录。我会说以那个为证据的话一定能结案。Wiseman大概是为了那些和这件事有关的政治和军事方面的名人工作。我敢打赌他们肯定命令他将证据藏起来。

Dalton：B. B.，一定有某个方法能让我们把这件事揭发。

B. B.：但是Wiseman是个高级军方将领，再加上他现在有指挥权。如果我们被那个古怪的家伙发现……

Dalton：我们必须将向比他更高级的官员揭发。

B. B.：国防部部长？！你打算怎么做到？

Dalton：啊哈，听起来我找到一件你无法做得到的事了，B. B.。

B. B.：……

Dalton：是啊，对你来说太困难了，对吧？即使是像你这样的超级骇客也不能侵入国防部的终端。

B. B.：我靠，Dalton？！我可以侵入任何东西。

Dalton：嗯，真的么？

B. B.：……给我点时间想想，OK？

Dalton：如果你真的做到了，你将会变得超级出名。我甚至已经可以看见报纸的头条写着"B. B.拯救了美国和全世界，神秘的男人、非凡的骇客"

B. B.：关于我自己的百万头条！这事算我一份，Dalton！我正在暖我的手指，是时候侵入了！

Dalton：哈，真是太容易了。

? ? ? 4F

[illegible]

Snake：Lucy。

Koppelthorn：没错。Lucy终于变成一个完全的人。不过那也不能原谅你剥夺了Lucinda生命的罪行。

Snake：我真的杀了Lucinda Koppelthorn？

Koppelthorn：混蛋，你怎么还能装作无辜的样子？

Lucy：他得了失忆症，亲爱的。

Koppelthorn：噢对了，我真笨。那么还是让我来唤醒你的记忆。我要你仔细听着你卑鄙罪行的每一个细节，才会让你慢慢地在痛苦中死去，带着你罪行的清晰回忆。我想你应该知道三年前在Praulia大屠杀中第二代原型的实验对象失去控制并杀害了那里的人民。害怕他们和那个事件的联系会被揭穿，SaintLogic把未完成的第三代原型送去来消灭第二代。没错，那就是你，Snake。

Snake：……

Lucy：你到现在还没发现么？你是我在这间实验室所制造的一个实验对象"Snake原型"，我当时是这样命名你的。你是一个复制士兵——样本来自那个传说中的英雄Solid Snake。我们从Lobito岛上回收了他的……并以他的细胞和我们的资料一起制造了你。你就是我们的第三代原型，Snake。

Snake：……

Koppelthorn：你就像上了发条一样被派到Serena。我认为你对消灭第二代原型有功。

Lucy：但是当你和你兄弟们战斗的时候某种东西突然影响了你的脑子。

Koppelthorn：你变疯了，而且试图从我们这里逃走。我亲爱的妻子试图阻止你，当时就是你杀了她。对。是你杀了Lucy。那个把你带到这个世界的女性。你杀了你亲身母亲，Snake。

Snake：……

Koppelthorn：我听说一个处理后事的队伍曾被派往去消灭你。我从没想到你还活着。这过去的三年我就好像身在地狱一样。失去我的Lucinda的悲伤，再加上啃蚀着我对我自己无能的愤怒，因为我当时没能阻止她被派去Serena，还有在心中燃烧的无法亲自对凶手复仇的怒火。你不知道我有多高兴这一天终于到来，Snake。感谢你还活着！现在我终于能完成过去被认为是无法实现的梦想亲手杀了你的梦想！给我过来，Snake。过来得到你应得的报应。这就是梦想实现的时候！

Snake：继续做你的梦吧。

Koppelthorn：什么？

Snake：我不能100%确定三年前到底发生过什么，也许它就像你说得那样，也许我该对自己所做的得到报应。不过那是我自己该补偿的事。被一个疯子所杀不是我会做的。

Venus：说得好，Snake。

Lucy：如果那是他所要的，那么就用合金装备把他踩碎吧，亲爱的。

Koppelthorn：好的。既然这台合金装备有着他的一部分，以它来杀了他不知怎的有一种甜蜜的讽刺。

Snake：我的一部分？

Koppelthorn：没错，Snake。这台合金装备是为了第三代原型操作来设计的。你知道一场战争获得胜利最重要的是什么，Snake？解除敌人的所有武装？杀了每一个敌人的士兵？不，Snake。要赢得战争，你不仅要打倒你的敌人，还得控制他的领土。旧式的合金装备仅仅是核武器的发射台。那就是它们被设计出来的目的。发射核武器。不过这台合金装备的主武器是直线炮——发射中子弹用的。(Snake和Venus此时趁机观察合金装备的火力)你知道中子弹是怎么发动的么？取代了运动能，它使用GAMMA光线，只杀死任何活着的生物。不过你要怎么控制一个没有人活着的领土？这台合金装备也可以解决这个问题。它可以独自向目标行动，用它的中子弹，然后以它自己的主动控制没有生命的城市。洲际导弹不会提供任何慈悲。但是更小型的，战略性武器像合金装备就可以！不过你们特有的无人操作战斗机

[illegible]打算[illegible]

[illegible]

Enhanced Governing Organization系[illegible] EGO [illegible] EGO[illegible]也能在范围[illegible]军和改造士[illegible]。而且更好的是，[illegible]修改的[illegible]它的能力被分为微[illegible]些程序[illegible]代原型[illegible]核心

Venus：我已经开始打瞌睡了

Koppelthorn：什么

Venus：[illegible]为什么男人[illegible]

Koppelthorn：原来是你。你就是那个[illegible]

Venus

Koppelthorn：我想我刚才确实是有点过头了。那么，现在就开始

Lucy：Tommy，亲爱的？能否也让我一起来呢

Koppelthorn：[illegible]

Lucy：可是为什么？我也想帮你。

Koppelthorn：不，Lucy。我不想你弄脏你的手。我可以自己应付。

Lucy

Koppelthorn：在Snake死了之后，我把其他和那场屠杀有关的人全都杀了。Lucy，你的梦想终究会实现的。准备去死吧，Snake！

■ 摧毁手臂和底部炮台后

Koppelthorn

Venus：我听了那么又长又闷的合金装备教学，而那就是它能所做的

Lucy：Tommy

Koppelthorn：Lucy。

Lucy：让我来帮你，Tommy！这样下去你会死的！

Koppelthorn：不

Lucy：亲爱的，你应该知道这台合金装备并不是为了普通人操纵而设计的。微型芯片扩展已经植入我的体内。我能够以操纵系统的身份来控制这台合金装备。如果我和它合并的话，所有它[illegible]的能力都[illegible]

[illegible]

Koppelthorn：[illegible]被卷入这场战斗[illegible]起来毁灭他们。启[illegible]EGO[illegible]

电脑：启动EGO系统

Koppelthorn：因为我刚才是[illegible]方式操纵合金装备，只有使用不到[illegible]能。不过既然Lucy以发[illegible]片扩展来驾驶

电脑：电子成分联结[illegible]

Koppelthorn：[illegible]无法与Lucy惊人[illegible]陷的，而她则是完美的[illegible]

电脑：仪器控制完毕。传动装置和发动机装备中

Koppelthorn：现在，Lucy。我们会一起来实现我们的复仇

电脑：EGO系统启动完毕

Koppelthorn：是时候做正确的事了

电脑：人工操纵的联结中断。

Koppelthorn：什么？！Lucy！

Lucy：Lucy？不，不，不。我不是你所爱的那个“Lucy”。我只是装做是的样子。

Koppelthorn：你……你在说什么？

Lucy：你还记得在你买了我之后对我的身体做过什么吗？你切开我的头骨并用微型芯片消除了我所有的记忆、我的人格和我的身份——我的自我。然后，当我的脑子变成一片空白后，你又注入微型芯片扩展，和一个会按照系统中央控制命令成长的胞突接合。但是你有没想过，当胞突接合开始成长，它有可能会诞生出一个新的自我？

Koppelthorn：那太荒谬。核心神经网不能够产生一个自我

Lucy：那是你这么认为，以你过去的实验为基础。不过因为某种原因，我不一样。我知道如果你发现了的话我就会被杀，所以我一直在隐瞒。当你试图将你妻子的人格移植进我体内时，我早已经有了人格。我已经是我了。当你把她放进我的脑中时，她加入了我。她和我的人格融合成为了另一个人格。另一个善恶观念。另一颗心。它是一个你无法理解的封闭领域。

Koppelthorn：那不可能。

Lucy：那么现在也顺便让你知道，并不是Snake杀了你的妻子。

Koppelthorn：什么？

Lucy：她并不是因为阻止Snake逃走而被杀，事实上正相反。她对Snake感到同情，对他因被强迫与自己兄弟战斗而受的精神和身体上的痛苦感到同情。她试着帮助他从你那里逃走。

Koppelthorn：那不是真的！

Lucy：嗯，可惜它是的。她厌恶她过去所做的。她知道你们两个都以研究为借口毁坏了人道。到[illegible]

[illegible]

她也会被杀。但是她还是决定帮助他。或者，更应该说那就是为什么她帮助他。你明白我说的么？

Koppelthorn：那么从一开始……她……她就想死……？

Lucy：是的。她从没想要让你令她复活

Koppelthorn：Lucy

[illegible]

Snake：你真正的身体

Lucy：Koppelthorn以[illegible]基础植入[illegible]些微型芯[illegible]身体。EGO系统必须启动后我才能与合金装备联结上。但是Koppelthorn拒绝让我启用它。所以我编他去做那些狂暴的威胁和要[illegible]能强迫他使用合金装备[illegible]

Snake：[illegible]是你在背后操纵一切了？

Lucy：没错。只要我坚持要他为我报[illegible]，他就会去做我所希望的一切。[illegible]他太容易被使唤了。不过直到最后，事实上强迫他启动EGO系统的还是你，Snake。真是奇怪的命运。如果不是你的话，我的梦想永远无法实现。谢谢你。最后，我是和合金装备在一起的人。

Snake：你的梦想是什么？成为一个武器？

Lucy：当然。我的意识是从合金装备的操纵系统诞生的。所以我生存的意义就是与合金装备相联[illegible]。这是我最接近普通人的梦想了。它就是我本能的核心。它就和人类吃[illegible]、繁殖的需求没有不同。[illegible]灵魂而生长的萌芽。你不能与之对[illegible]是你的本质。而你，Snake。我能感觉得出来你也有它。相同的需求。我的孩子。又或者这种科技令你变成我的兄弟？你不能感受得到么？从你灵魂深处的这种需求？

Snake

Lucy：我打算这样结束这一切。然后连[illegible]中叫醒其他的实验对象。我相信世上还有很多人需要我们的战斗能力。我会杀了任何阻碍我的人。和我一起来吧，Snake。

Snake：什么？

Lucy：我知道你的感受。只要你自己肯承认。所有的实验对象都想要我所拥有的。没关系，Snake。和我一起走。我们可以变成一体。以合金装备相联结。你必须做最好的选择。

Snake：不，谢了。那个我就算了。你现在是这里唯一的疯子。

Lucy：听到这个我很失望。那么，我只好连你也消灭了。

■ 打倒合金装备后

Snake：全都结束了，Lucy。

Lucy：看来……你才是更强的那一个。这没什么。它只代表你搭有更好的系统。但是你的战斗才刚开始。帮我……向Takiyama博士问候。

Snake：她还活着？

Lucy：是的。Koppelthorn把她锁在控制室了。那个……Lucinda文件……也在那里。

Snake：你为什么不杀她？

Lucy：……因为……她为我唱歌。

Snake

Lucy：……你也许会需要这个(Snake的装备栏升级到第二等级)控制室……[illegible]

(Lucy死去)

Dalton：她就在那里，是Takiyama。

Snake：你没事吧？

Takiyama：你是来救我的

Snake：没错

Takiyama：为什么

Snake：这是Lucy的请求

Takiyama：她在哪

Snake

Takiyama：我……明白了。我原本非常憎恨她，但她

Snake：你为什么要帮Koppelthorn

Takiyama：[illegible]个可怜人……他令我[illegible]

[illegible]

Dalton：是时候结束这一切了，对吧

Wiseman：[illegible]Venus，是时候了

[illegible]长官(掏出枪)很抱歉。但[illegible]Praulia大屠杀和Lucinda文件[illegible]

Snake：[illegible]你和Wiseman这么担心那个事件？你们的真正目的是什么

Venus：该对Praulia大屠杀负责的就是Wiseman将[illegible]

Dalton：什么

Wiseman：我当时是利用实验对象的军事计划的负责人。我们陷入了似乎永[illegible]结束的过渡期的困境。最后我们[illegible]跨他进行野外实验才能令研究有进展。所以我找上了Delgado将军，当时他正为他国内少数民族原住民发起的反抗而头痛。于是我就与他取得联系并向他提供第二代原型。但是我们第一次野外实验搜集来的数据不够满足需要。我们需要更多。我们需要能够展示我们的实验对象达到极限，甚至超过极限时的反应的数据。最后，我命令Lucinda、Koppelthorn和其他技术人员，让他们把实验对象激怒到疯狂的状态。

Dalton

Wiseman：如果Lucinda文件被发现，它就会揭露当时是我命令的。如果这件事被大众知道，我就会非常、非常地不妙。最近，一些人开始察觉到这个事件。他们其中一些人还与国际刑事法庭联系并展开了完全的调查。他们正在寻找战争罪行的指控。Rodzinski总裁为了保住他自己打算将Lucinda文件交给国际刑事法庭，背叛了所有和这件事有关的人。我事前得知了他的计划，所以我做试着骗过他并在他行动前移走证据。不过Rodzinski和他组织的人很厉害。他们需要一个罪犯出现并将所有这一切都钉在他身上。而很快就有人选出现了。那时就是你出场的时候，Snake。当时我早已知道你正在Serena共和国。我发现你当时被卷入那里的Tormenta根据地行动。我很惊讶你还活着，不过它会是一个最好的机会。于是我设计了一个计划。我劝Escobar你是个麻烦，必须早点对付。我也做了安排能让你逃回这个国家。我们和Escobar的毒品企业有着很好的关系。

Dalton：一定就是他们向你提供儿童当实验对象……！

Wiseman：没错。然后我就设法让Dalton得知Snake的事。当然他就被吸引了并开始执行他的违法“调查”。一点儿也不困难就令Dalton上钩了。

Dalton

Wiseman：我们原本的计划是当你们两个和保安纠缠的时候由Venus侵入实验室，然后她取走资料并引爆研究设施。然后我们就会把所有的罪名全都堆在你和Dalton身上。我清楚这个事件会很大，但是我计划扭曲事情的真相让它看起来像是由一个冲动的FBI探员和一个逃跑的实验对象所做的疯狂举动。这就是我们原本计划的要点。Venus和我从没打算告诉你们真相。但是Koppelthorn的奇特威胁令我们惊讶，所以我们必须临场

发挥。我打算出现，然后直接发出指示。虽然事情进展不是完全和计划的一样，但是我对最后的结果非常满意。现在，只要Venus杀了你们之后再将Lucinda文件交给我，任务就结束了。

Snake：……

Wiseman：而且她也完成了她存在的意义。Venus是在那个事件之后交给我照顾的一个实验对象。但是我会说她比起你来说还不够稳定。我都不确定她是否能坚持完成整个任务。但是你成功了，Venus。

Venus：谢谢。

Dalton：谢谢？！你怎么还能那么说？你难道真的只会在那里对他所说的任何事点头遵命而已？

Venus：这是我的选择。这毕竟是我诞生的原因。

Wiseman：这才是我的好女孩。

Dalton：你个混蛋！(Dalton挥拳打了Wiseman)

Wiseman：继续。发泄出来。感觉好点了么？

Dalton：……

Wiseman：别担心，Dalton。我了解你的愤怒。

Dalton：别以为这样就结束了。总有一天我会见到你在监狱的。

Wiseman：哼。那不太可能。对了，我刚从国防部部长那里收到消息。那名字叫什么来着？B. B. ——他就是你的搭档，对吧？

Dalton：！

Wiseman：他不仅入侵了联邦政府的专门网络，他还潜入了国防部的系统。他甚至还试图和总统取得联系。蛮不错的骇客。不过国防部部长已经为我们把事情处理好了。

Dalton：他也和这件事有关？！

Wiseman：他找到了你搭档小小行动的起始点，就在St Crescendo小学的一个小电脑室内，位于Virginia州内。

Dalton：小学？B. B.……代表黑板……?!

Wiseman：我的部队很快就会料理他。看起来你们已经完了。

[illegible]

Wiseman：不过我不是个没有慈悲心的人。我会让你活着看完Snake最后的战斗再死的。

Venus：看来我们的约会比我们想的更快到来了，哼？

Snake：Venus，你不会是认真的吧。

Venus：噢，可是我是。虽然我讨厌破坏你的识疑，不过……你是无法赢我的。

Snake：你确信么？

Wiseman：她说的没错，Snake。事实上，你过去已经输给她一次了。

Snake：我可没有。

Wiseman：是三年前，当你从我们这里逃走的时候，是Venus追到你并给你那些枪伤的。那也是你为何会失去记忆的原因。

Venus：很惊讶么？不过，你不应该惊讶。我只是个比你更先进的原型，所以这只是常理。经验和力量无关。看好了。(抛出一大堆硬币)

Snake：全是正面。你是怎么做到的？

Venus：告诉过你我很幸运。运气就是[illegible]

[illegible]

Snake：……

Wiseman：我们也不想让现在在这里的Dalton受到不必要的伤害，对吧？(一阵轰动传来)

Venus：为什么这么做，将军？

Snake：那里发生了什么事？

B. B.：看来他们及时赶上了。就差那么一点！Dalton，你死了没有？

Dalton：不，我还没死呢！不过他们把我的头压在地板上了！快点告诉他们我是无辜的！

B. B.：噢，那很抱歉。我忘了向他们提到你了，Dalton。等一下，OK？

Dalton：这个地方现在被国防部给控制了。我猜Wiseman被拘捕了。呼！差一点就赶不上了，小家伙。

B. B.：刚好在时间的掌握中，哼？

Dalton：你是怎么让国防部的人过来的？Wiseman说他的部队正朝你的学校进发。

B. B.：他们是来了没错！不过不管用，因为我后来成功了！

Dalton：成功了？你不是指……

B. B.：没错，催眠！通过总统的显示屏！而且它成功了！非常厉害……

Dalton：什么？！催眠总统可是一种联邦罪行……

B. B.：肤浅，Dalton！肤浅！我救了你，对吧？

Dalton：……你，事后有为总统解除催眠吧？

B. B.：喂，Dalton。你还不信任我么？

Dalton：现在我对此有点困难。你到底有没有解除？

B. B.：有。他现在正在调查全部的事件。顺便，我们不该把最新的消息告诉Snake么？

Snake：什么？

Dalton：噢，那个！Snake，听好了！机库的自我引爆系统已经被启动了。似乎Koppelthorn设计了只要合金装备被摧毁就会引发机关。

B. B.：定时炸弹的时间限制是五分钟。

Snake：我很高兴你提到这个。

Dalton：所以要尽快离开那里！不过还有件事……军队方面现在随时都可能派遣大批士兵前往那个岛。

Snake：那你呢，Venus？继续和我打么？

Venus：游戏已经结束。一起离开这里吧。

[illegible]？这可很现实的。难道你不珍惜你的生命？

Venus：现在我的老板没有了，这个任务已经没有任何意义了。别为我担心。我自己能照顾我自己。

Dalton：Snake，在你脑中的秘密能让整个世界带上审判。

Snake：太好了。

Dalton：嗯，我们大概不会再见到彼此了。至少会有一段时间不会。

Snake：别在我面前这么感伤。

Dalton：别这样。不管怎么说，你最好让你自己继续活下去。在你安全离开前这件事还未结束。这里我会应付。现在马上离开那里！别忘了还有两位女士！

[illegible]

Escape Route

[illegible]

从北边撤离。但是等你处理完这边后记得……

■ 到达终点后

Takiyama：快点，Snake！尽快！

Dalton：快走吧，Snake！(Snake正要通过时突然电子门关闭)

Takiyama：！！

Dalton：Snake！！！

Takiyama：Snake！！Snake！！

Snake：已经没有时间了，你们两个最好快走。

Takiyama：不……

Snake：我可以照顾好我自己。快点离开这里！

Venus：马上离开！没有时间去伤感了。

Takiyama：……

Venus：你要把Snake拼死战斗换来的全都丢掉么？！

Snake：你能照顾她吧，Venus？

Venus：当然，我们没事的。

Snake：必要的话打晕她离开。

Venus：好的。我们走吧，Takiyama。

Takiyama：Snake……求你别死……

Dalton：Snake，别在这里死掉啊，兄弟。

■ 另一边

Venus：来吧！快走！

Takiyama：……

Venus：有吉普车！我可不认为会有人介意我们使用它。快点！要不然Snake为我们所做的全部都会付之东流了。

Dalton：听她的，Takiyama！你得尽快！(巡逻机器人出现并攻击)

Takiyama：！

Venus：快点！抓紧了！(开枪消灭巡逻机器人)你怎么还没坐上去！

Takiyama：什么？

Venus：坐在方向盘后面。

Takiyama：我？

Venus：除非你认为你能消灭这些巡逻机器人？快点开车让我们离开这里！多谢现在走吧！我们将从这里逃走，是吧？

[illegible]

Venus：说话呀！如果在这里你不与我合作，我们两个都会死！

Takiyama：是的。这个就是紧急事件逃生用的通路。它会把我们带到正门处。满意了吗？

Venus：我想在某方面你还是管用的。现在轮到我干点儿活了。

Takiyama：？

Dalton：Venus，你一个人没问题吧？

Venus：别紧张。我是为此而存在的。

■ 消灭三台巡逻机器人后

Venus：有增援！

■ 再消灭两台后

Venus：又有增援？怎么没完没了！

■ 全部消灭后

Venus：这些该死的东西不停地冒出来！

Takiyama：看！(后方出现大爆炸)出口就在前面！

■ 两人顺利逃出爆炸

[illegible]

后)打倒它了么？(合金装备发射炮弹进大海)

Takiyama：(叹)噢，Snake……

营救人员：嗯。感伤。很典型。

Takiyama：是你……

营救人员：嘘！没错，是我。

Venus：别担心Snake。他是个去过地狱又回来的男人，他一定没有事的。我的预感一向很准。

■ 某地、小木屋内

Dalton：噢，我才出去一小会儿你就已经能起来了。

Snake：对，就和新的一样(退缩)……

Dalton：哈！你全身的骨头几乎都是要么骨折要么断裂！不过，我想既然你还能够说话，那你还没被死神请进家门。我真没想到你会那么做！取下弹头，还爬进弹舱内，然后再用直线炮把自己射出！那简直是在自杀！如果我没开船来找你的话你会怎么做？

Snake：我没想过。我知道你会来的。我并不是傻瓜，你知道。

Dalton：哼。

Snake：外面的事情怎么样？

Dalton：现在整个事件都已经被公开了。Lucinda文件已经被流传出来，而且那些有关的人都将面临审判——从Wiseman开始。他们的审判还包括我所追查的“实验对象”事件。

Snake：听起来你已经获得你的正义了。

Dalton：难道不好么……？

Snake：你有找出关于我的什么事么？

Dalton：没有。那份资料已经被彻底地检查过，不过什么都没找到。他们并不把你当成是一个“完全的实验对象”。某种事情发生令你无法变成“完全”。至于到底是什么事情则还是一个谜。换句话说，你随时都可能再度失去记忆，或者突然变疯。

Snake：而且也没说我还能活多久。

Dalton：那份资料已经在进行分析了，当然，所以……

Snake：别担心。我早就知道会是这样。

Dalton：对。反正没必要去担心你无法改变的事情。顺便，等你的伤好了你打算怎么办？有主意么？

Snake：还没有计划。只是一个个人的目标。

Dalton：那会是什么？

Snake：继续活下去。这些年来，我一直在寻找我的过去。然而现在我明白我并没有过去。我是在实验室内被制造出来的。我甚至不算是个真正的人。我没有过去，也许也不会有什么未来。什么都没有。但我还活着。我是被当成武器制造出来的。而且我也没必要去否定这一点。但是……只要我的肺还能呼吸、血液还在血管里流动，我就要活下去。没错吧？

Dalton：你只对了一半。你可不是什么都没有。

[illegible]

Dalton：对了，这个也许对你会有用。

Snake：它是什么？

Dalton：你的新生活。护照、身份证什么的。还有一千四百万美元。你过去所有的记录都已经被删除了。

Snake：应该是一千五百万。

Dalton：[illegible]

Snake：……

Dalton：我告诉过你我是个遵守诺言的人吧？而且我也没有忘记我其他的承诺。

Consuela：Snake……

Dalton：明白了吧，Snake。你说你自己一无所有，是错的。

□文/NW KAYIN

奇迹般的纯爱故事！无法掌握的悲欢离合！

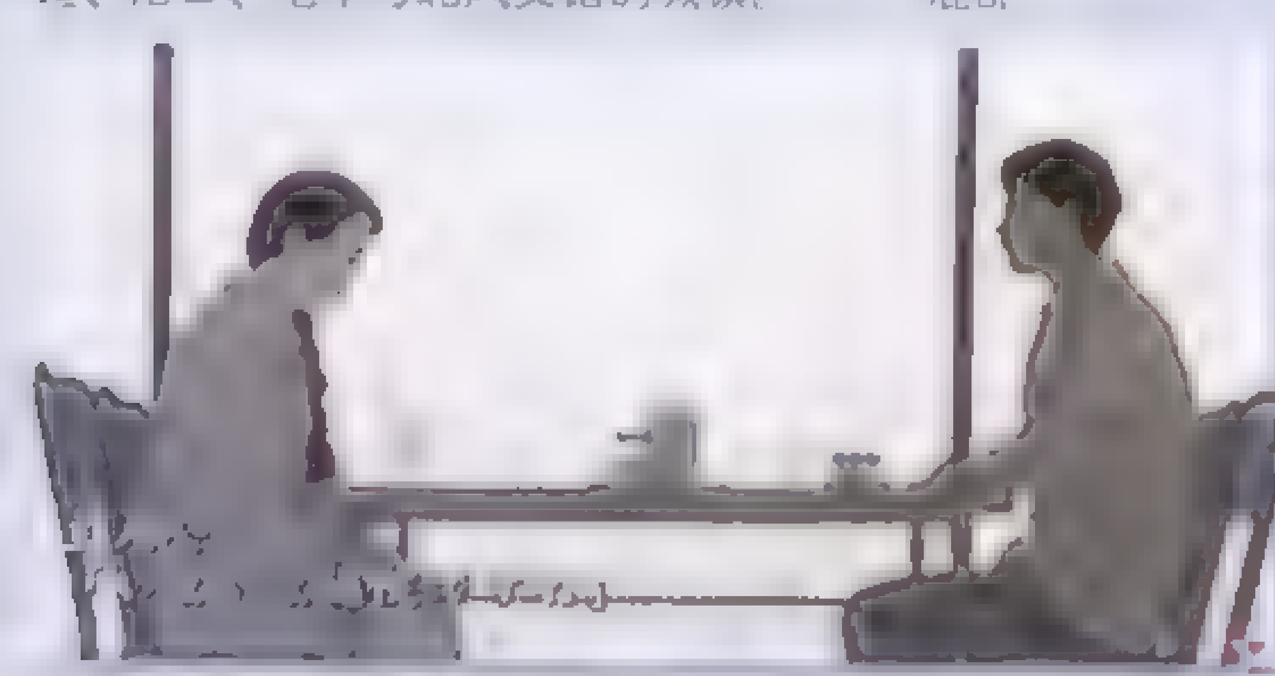
雪割りの花
YUKIWARI NO HANA

PSP	本刊译名：雪割之花		CERO 12
	SCE	3800日元	2005.5.26

在PSP四部"互动剧场"中，雪割花的画面实在很普通，然而看过之后，那种弥漫在夜色中的淡淡忧伤却将人紧紧攫住，真诚的谎言搭建出虚妄的幸福，让人感觉到一种近乎残酷的美丽和心疼。快节奏的游戏太多，如果你已经麻木，不妨在有时间和心境的时候体会一下这种另类的凄美。

我在急难中求告耶和华，
他就应允我。
求你啊，耶和华，
救离那说谎的嘴唇，和诡诈的舌头

某年某月的一天，我来到这个城道、港口、电车与北风交错的城镇。



在这个城镇，我经历了一件奇异的故事，那是个既不可思议，又充满惊奇、温暖与颤抖交错……

既非梦幻，又非现实的体验……

夜晚昏暗的街道中，一辆公交车缓缓地停了下来，上完一天的课，我拖着疲倦的身子走了下来。是的，我来到这个城镇已经一年了，我喜欢这里，喜欢有着港口、大海与城道的住宅区，喜欢这样略带清冷气氛的风景。然而，更让我难以忘怀的，却是一位美丽的女性，花织小姐

她是住在隔壁房间的白领丽人，不过，对于年长的花织小姐而言，我大概就像个小弟弟。不可能会有进一步的发展。

如同无数个平淡的日子，我拖着疲倦的步伐走进那幢外观些许破旧的小屋时……

展现在我面前的……却是正在与另一个男子深情拥吻的花织小姐……

1月13日 下午11时13分

在那件事发生之后的第5天，鄂霍次克海的北风，终于带来了冬季的第一场雪。

这个时候，另一件事就这样[illegible]

那个时候，我正在那[illegible]里昏沉地睡着，突然间，[illegible]声将我叫醒。

[illegible]

我急急地问道

"外伤倒不严重，不过，记忆非常混乱。"

[illegible]意外让我有些失措，早上温馨的一幕仿佛还在眼前。

"啊……是住在隔壁的大学生呀？"

"4、5天前？啊，真不好意思，那是我的恋人，昂，因为经常在国外出差，所以很少来这里和我见面。"

"如果你有了女朋友的话，一定要第一个告诉我哦，当然，如果他向我求婚的话，我也一定第一个告诉你。"

我实在无法想象，会有怎样的厄运降临在这个开朗而美丽的女性身上。

好不容易来到道南大学附属医院，冲进病房，眼前，是头发散乱昏睡在病床上的花织小姐。

"没有外伤，也没有检查出颅内损伤，所以有可能是精神性记忆丧失。"

"精神性记忆丧失？"

"可能是昨天晚上遭遇了某种无法承受的精神打击，所以将自己的记忆封闭起来……"

"自己让自己失去记忆？"

"人的精神，有一种类似自我防御的机能，当它判断遭遇的刺激会使自己崩溃时，就有可能启动这个机能。"

"那还有恢复的可能吗？"我急急地问。

"我想，总有一天她会恢复记忆的，不过，这是否是她所希望的呢？好不容易才以[illegible]她的亲人联系[illegible]

[illegible]小姐的双亲很早就在车祸中去世了，也没有听说有兄弟姐妹

"没有可以联系的亲人了吗

"不……"我心中一动，想了那天晚上的情景，"啊，没有了……"

我没有将花织小姐的恋人告诉医生，[illegible]有保护好自己喜欢的人[illegible]或者是说……

[illegible]在花织小姐的病床旁，[illegible]该将花织小姐的现状通知她的恋人

"帮文鸟……帮文鸟喂食物

不知道什么时候，花织小姐已经睁开了眼睛

1月14日 下午3时

拿着花织小姐交给我的钥匙，我拖着犹豫的脚步来到花织小姐的住所，只为了帮她喂养那只文鸟

房间并没有锁上，灯也还在亮着，意味着出事时，花织小姐是先回到家里然后再外出的。我打量着四周，很朴素的房间，四周的架子上却堆满了各式钢制小偶人，让人仿佛身处异国，我四下翻找着文鸟的食物，突然，桌上的一张相片映入眼帘。那是一脸幸福的花织，拥抱着另一个一脸幸福的男人。

这……就是昂吧？

电话的留言机能灯还在闪烁，稍微犹豫了一下，我按下了接听键

"我小林，小林勇一，是昂的同事，昂他……昂他出车祸了，在出差地点迈阿密，然后过世了……我不知道怎么说好，他是我最好的朋友，我现在就动身飞往那里，请打公司电话和我联系。"

留言机生硬的女声还在重复着，手里的相框却在地上摔了个粉碎，我终于知道了，花织小姐失去记忆的原因

[illegible]日 上午10时

[illegible]去后一个星期里，我每[illegible]望花织小姐，那是我唯一为她做的事情

"我泡了红茶，要喝吗

"嗯

花织小姐漫不经心地接过红茶，眼神却茫然地凝视着窗外。她已经慢慢地恢复了清醒，只是，关于恋人的存在以及死亡这件事，却一直没有想起。在那空虚的眼神里，完全没有我记忆中那个活泼花织的影子。

1月26日 上午11时

我陪着花织小姐来到医院的天台上，她依旧凝望着远处的夕阳，"真美啊

该回去了，会着凉的

[illegible]学校的钟声徐徐传来，花织小姐突然转过头，"在那里看夕阳，还比这里更漂亮吧。"

"花织小姐，再不回去的话，真的对身体不好呢。"

"嗯，再一下子就好……"花织小姐沉默了半晌，"你[illegible]好温柔。"

"啊……也没有啦

正在心里暗自高兴，突然，花织小姐眉头紧锁，犹豫地看着我，"可是，你到底是谁呢？"

我倒吸一口凉气，这下可好，"我是隔壁的……"

仿佛在苦苦思索什么似的，花织小姐突然神色一变，"阿昂，你是阿昂？！"

"阿昂

仿佛经历了几千年的苦难般，花织突然不顾一切地将我紧紧拥抱，"竟然会忘记阿昂，我果然是生[illegible]想起来了……"

1月26日 下午6时

我没有办法告诉花织小姐，说我不是她的昂，我知道，如果我告诉了她事

既然……已经将我当作了……，"不刺激到她的记忆，从现在开始……何况现在的情形，我……

一……我房间的……大学生，……和昂有着……

……了……花织小姐。"

"……"她突然支起脸庞，"怎么……小姐，一直使用敬语，真奇怪。"

我吓了一跳，赶紧支吾着避开话……——能这样一直混过去吗，我没有……

"昂，怎么不吸烟了……"

"啊！是医院禁止吸烟的，因为每天要来看望花织，所以不知不觉得就……

"其实我一直都很不安，因为昂经……差不在我身边，我一直都以……是工作第一，我才是第二位，现在……真对不起……"

我的冷汗已经快掉下来了。

下午2时

在一点云彩都没有的晴天下，花织

……着……的表情。

……我也买了……后我们就能随时……

……一直带在身边的……

……的谎话下，花织小姐……看来我……

……挑战，再……电影、旅游……

……了更好地扮演那个……

……工作……就回到大学上课，傍晚则是打工送比萨，要知道，大学生要装扮成上班族，非需要足够的资金不可，然后每天晚上，我再小心翼翼地回家——因为，这个"昂"……

到了星期日，我就以昂的身份出现在花织小姐面前，我们两都生活在"昂"还存在的幻想世界里

……下午1时

……了"昂"这个身份，……小姐见面的日子。……微笑的脸庞，我便感觉无比幸福。……正在扮演着她死去的……

我爱她，她也爱着我，而非"昂"，这种梦幻般的日子，我想一直过下去。

……下午……时

那一晚我照例和花织漫步在夜晚的

……我毕生的……

……一直当这……这个幻想终究一天……

……觉无比甜蜜。

"很久没有来这里……好像是两年……看着我，"……

"……那时候……"

花织小姐露出很是……

"那……个小孩子，……布娃娃掉到海里……起了那个娃娃……

……天是昂的生日，再过……我就要和花织一起庆祝，不过，却不是庆祝……

……是特别的日子，所以来……

……奇怪的植物。

……美丽的花哟。阿昂到国外出差时，我会到阿昂在札幌的住处照……

看着花织幸福的脸庞，我真是对这个阿昂又嫉又恨。

晚餐时分，花织居然换上了一身紫色的晚装，在我惊讶的目光中优雅的转了个圈。

"怎么样？"

"啊，吓了我一跳，可是，真漂亮

……

……一直都不肯抱我……

……拥抱花……

……这么做，为……我能……

……梦中，花……楼，我知……的大学……小姐的脸上消失……临……所以我必须……

我给他泡了……顺便打……"3月31日"的……

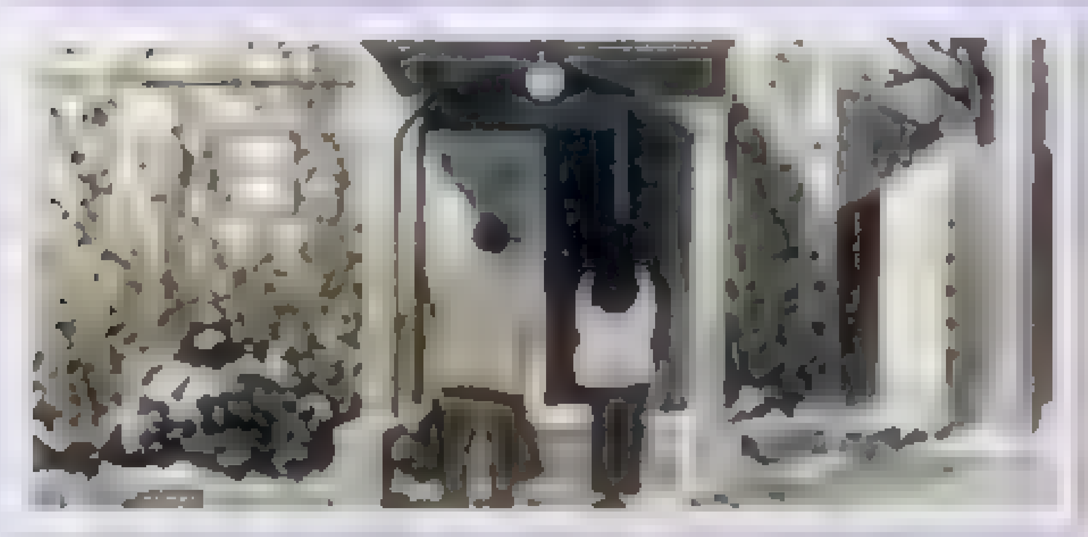
"3月31日啊，想不出是什么特别的日子，也许是属于阿昂和花织两个人的特别时刻吧。"小林思考了片刻，"你啊，该收手了……

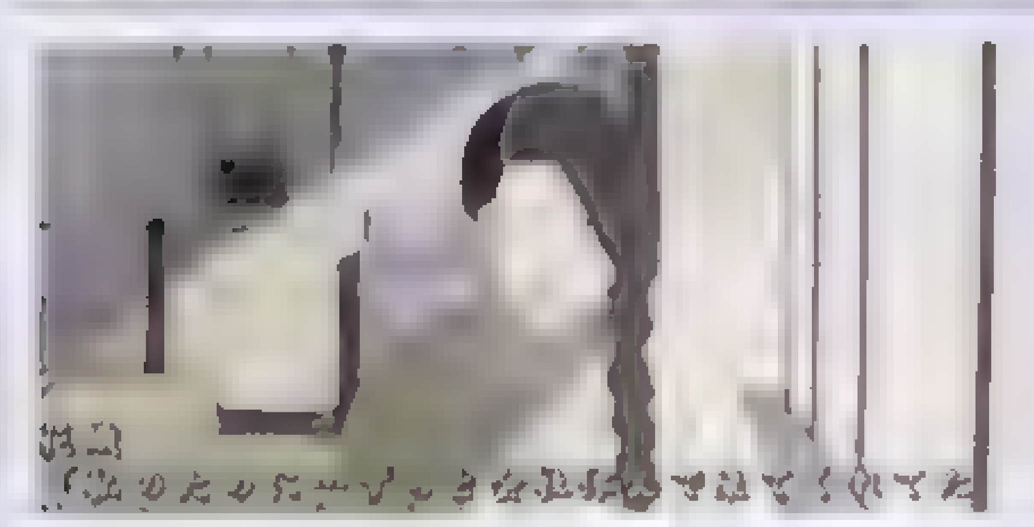
"……开始帮助你就是个错误，那时候我应该阻止你才好。这种事情持续得越久，当花织小姐知道真相时，打击便会越发沉重。"

可是，我已经无法回头了。

"不，不是回头，……是向前走，寻找对于你和……花织小姐来说最好的路！"

"这种事……已经来不及了"我指着窗前，"看，这个，花织小姐送……给我的雪割草，我一定会好……好照料它，





[illegible]

我孤身[illegible]

[illegible]我拿起一看，是[illegible]打来的

“我知道了，3月31日[illegible]，是[illegible]以前从阿昂那里打听到的，就是3年前，阿昂和花织初次见面的日子。”

“啊，这样啊……”

“问题还在后面，昂曾经告诉过花织，3年后的那一天，他会向花织求婚。花织小姐，一定满心期待着这个日子。如果昂还活着，那正好是他到美国去的一个月。”

“请不要管我！”不知道哪里来的勇气，我突然抓起电话大声地回答，“让我再努力一下吧”

“请考虑现实的未来吧。不管你怎样的努力，到3月31日为止了！”

我一定会努力看看的，就算是触怒[illegible]，被[illegible]的业火焚身，我也已经无[illegible]了

我[illegible]让花织小姐幸福

[illegible]

从那天[illegible]，我便再也没有出过门，[illegible]那个正身在美国的男人，在每日[illegible]的睡梦中，依旧不知道该怎样去面对那个日子，直至[illegible]觉得的一天，宿命之日已经来临

当清晨第一缕阳光射进房间时，我终于从昏睡中醒来，静静放置在桌面的那盆雪割草，竟然奇迹般地绽放出三朵白色的花，我惊喜地抱起它，无法抑制地仰天大笑起来，忽然，3月31日的约定[illegible]

[illegible]

“啊，有人送货物来了，等等”

“刚刚，你的礼物寄到了”

我怔然[illegible]

“我打开来看看”

电话那头突然没了声音，我的心中升起一种[illegible]

[illegible]的可怕情[illegible]，在我的眼[illegible]难以置信的神情……在这突如其来的绝望面前，我竟然记不得关掉手中正在通话的手机……

“不要——！”

那一刻，我的世界破碎了，我精心[illegible]

花织小姐……

房间的门[illegible]开着，[illegible]

[illegible]

希望你幸福啊

[illegible]啊！”

我仿佛[illegible]

“不要过来”花织凄厉地大喊。

[illegible]了……花织小姐送的，[illegible]先生的……雪割草的花……

我想代替阿昂先生，为花织小姐带来春天……”

花织小姐无力地跪倒在地，“我全部都记得……你为我做的一切，可是，可是你不是阿昂！”

我跪在花织小姐[illegible]

[illegible]

看着变得空空如也的房间，花织的眼神中突然流露出一丝[illegible]

[illegible]这样好吗[illegible]

[illegible]个城镇都很讨厌”[illegible]时，我只想离开，因为[illegible]，被难过的回忆牵绊[illegible]可是，[illegible]逃走”

“因为，跟你在一起更加[illegible]”

我紧紧地抱住了这个[illegible]，对不起，花织

“你可不能，比我先死去哦”

“因为，当我再变成孤单一个人时，隔壁的大学生，就再也找不到了”

全剧终

□文/转生之炎

互动式动画冒险！一起解开人生的谜局！

PSP	本刊译名：桑巴吉它			
	SCEI	3800日元	2005.5.26	
	UMD	[illegible]	1人	——

大雨下迷离的城市，飞奔的女子，以及一张滑落的照片

星期六的晚上，不，应该是星期日的凌晨，和一群打工的同事唱完KTV以后，我一个人冒雨漫步在回家的路上。大家跟路上搭讪的女孩子们尽情调笑，随后便各自奔向旅馆。更倒霉的是，其中一个人还向我借了上旅馆开房的钱。

真没劲，为什么大家都喜欢那么草率的恋爱态度呢。真搞不懂。就因为这样，我还错过了末班车，最后落得个冒雨步行2小时的下场。

突然，前方停下一辆警车，我微微一愣。话说回来，刚刚的车站前，也有好多警车聚集，发生了什么事情吗？

辆警车停在我面前，手电的灯光直射在脸上。

"发生了什么事吗？"

"你在这里做什么?!时间这么晚了。"

"我是在回、回家路上。"

车里的人露出不太信任的神情，"请问……有在这附近看到形迹可疑的人吗，东南亚的人。"

我摇摇头。

"如果发现什么可疑的话，请通知我们。"

说罢，警车以极快的速度从我眼前

东南亚国家的可疑分子啊……到底发生了什么事呢？在冰冷的雨水中，我的脚步变得更加沉重。

穿过一条黑暗的小巷，突然间，一声某种物体坠地响动吸引了我的注意，我扭过头，目注着深邃的巷道。有人在那儿吗？

一阵女人轻微的呻吟，从黑暗中传来。我情不自禁地挪动着脚步，"你怎么了？"

从堆满杂物的角落里，露出一双女人纤细的脚。

"你受伤了？！我帮你叫车好吗？"

刚一转身，衣裳被一只伸出的手拉住，褐色的肌肤下，一双又黑又大的眼睛紧紧地盯着我。

她是东南亚国家的人……而且，额头上正在流血，我没有办法不救她。

"不叫车没关系吗？"我多少有点担忧。

这个，就是我与玛利亚的邂逅。

我背着她走向自己的公寓，路上，我想起了关于"东南亚国家可疑分子"的话，虽然我并不认为她有什么危险

"你能说话吗？"我小心翼翼的询问。

"名字呢？"

"玛利亚，玛利亚·山度拉"。

"你额头受伤了，发生了什么事吗？"

透过沾湿的衣服，我感觉到她的体温，我是否还沉浸在酒醉之中呢……突然间，前面出现了一辆警车，背后的玛利亚，突然出现了紧张的样子。

不管三七二十一，先躲一躲吧！

我背着玛利亚，快速钻进墙角阴影中，很快，警车从我们眼前开走了。玛利亚回过头，冲着我感激地点点头。

那么，还是赶快回家吧。

很快，来到我居住的简陋公寓。我拧开电灯，突然"啊"地惨叫一声。妈呀，房间里竟然满是忘了收拾的色情杂志，果然，玛利亚立刻露出很不安的神情。

我尴尬地递过一套干净的衣服，"那个……赶快换上免得感冒了

犹豫了一下，玛利亚还是接过了衣服。

"我、我得去买点热东西回来。"

从房间里落荒而逃，跑到楼底一摸裤兜，才发现身上只有几个铜子儿，只好随便买点什么了。我走进一家24小时便利店，远远地，还听到警察四处盘问的声音，我挑选了一罐咖啡，用剩下的钱买了一盒创可贴。

急匆匆地回到家，却发现玛利亚已经失去了踪影。大概是已经回去了吧。我一边这样想一边往里走，突然间门后传来轻轻地"啊"了一声，原来，这家伙竟然缩在厕所门后阴暗的角落里。而且也没有换上我的衣服。

没想到，她竟然怕得这么厉害。是在躲避警察的追捕吧。

好不容易劝说玛利亚换上了我的衣服，又贴上了刚才买回的创可贴，看起来，她额头的伤口好像是经过某种激烈的撞击留下的。

"先不管其他的，干杯

"嗯，MABUHAY~！"

"咦？"

"用我们国家的话来说就是干杯的意思"

"玛利亚……好像是菲律宾的人吧。"

玛利亚露出痛苦和犹豫的神色，"我想……应该是吧

"应该是吧……是什么意思…

"我不清楚。"

"那么……现在住在哪里呢

她痛苦地摇摇头，咦，这个女孩，竟然连自己的国家和住的地方都不知道，突然引起了我刨根问底的好奇。

"我说……刚刚这附近一直有很多警察在搜索，你……是不是知道些什么？"

她紧锁着眉头，警惕的盯着我。

"不知道吗？"

她含义不明地点点头

"真的不知道……？除了名字以外都

难道这就是所谓的丧失记忆吗？可能是她从某处来到这里的途中，猛烈地撞到了头部，不过，却保留下了害怕的记忆。我该做点什么呢……突然，目光触及地下她的皮包。

"你的皮包里，应该有些东西在里面吧？比如通讯录之类，可以知道你身份的东西。"

她迟疑着，最终还是把东西一件件地拿了出来。——一大堆钱，目测起码有30万日元，还有一个手帕包裹的东西。看起来，她也不知道是什么。

我们悄悄地把它拆开，竟然是一把迷你型号的真枪！我试着拿在手中，枪身上"made in china"几个字显得很刺目。我吃惊地看着玛利亚，她则痛苦地抱住头，努力想要想起点什么，但终归还是失败了。

虽然我不知道发生了什么事，但有一点可以确定，她跟犯罪有着某种关系。躺在桌上的手枪，依旧散发着冰冷的光辉，不敢相信，我竟然这么近的距离观察这样的东西。

帮玛利亚铺好床，她却拒绝休息，不过，我可没有那么好的精神陪她熬夜，正准备关灯，她突然大叫一声不行，看她的神情，好像害怕黑暗的小猫一样。想想也对，连自己是谁都不知道难免会很不安，而且看样子她对我也没有放松警惕，这种情况下，害怕黑暗也很正常吧

于是，我便开着灯，独自进入了梦乡

当我醒来时，玛利亚依旧畏缩在墙角，我故做镇静，"我想，你还是去警局比较好。如果你可以走路的话，就自己离开，没关系的。"

我打开门，独自来到打工的牛井屋，中午忙过之后，我在店里一边翻阅着客人留下的报纸，一边品尝着迟来的午餐。突然，一条新闻映入眼帘：暴力组织的组长遭到枪击？难道是黑社会的斗争吗？

我赶紧拿起报纸，仔细阅读起来，据报道，有一个中国地下黑社会组织的巢穴正在我住的车站附近，但是警察赶到的时候，那里已经空无一人了。

原来如此，怪不得昨天夜里，那里会聚集着那么多警车。

耳边又传来店长的唠叨，在催促我们上工。

中国的黑社会组织……？可是，她看起来像是菲律宾人哪，整个下午，这件事始终盘旋在我脑海里。好不容易挨到下班乘电车返回住处，大概是做贼心虚的缘故，一路上，总觉得警察都在瞪着自己的样子。

"啊，你来一下。"

我的预感不至于这么灵验吧，果然，一名警察叫住了我，好像还是昨晚遇到的那个人。

他瞪大眼睛看着我，"我说你啊……"

我紧张得快要手抽筋。

"我说你啊，晚上不要那么晚还到处晃荡，会给我们造成困扰的。"

原来是这件事啊，害我虚惊一场。

好不容易回到家里，拧开灯，突然发现一向狗窝似的公寓竟然被收拾得非常清

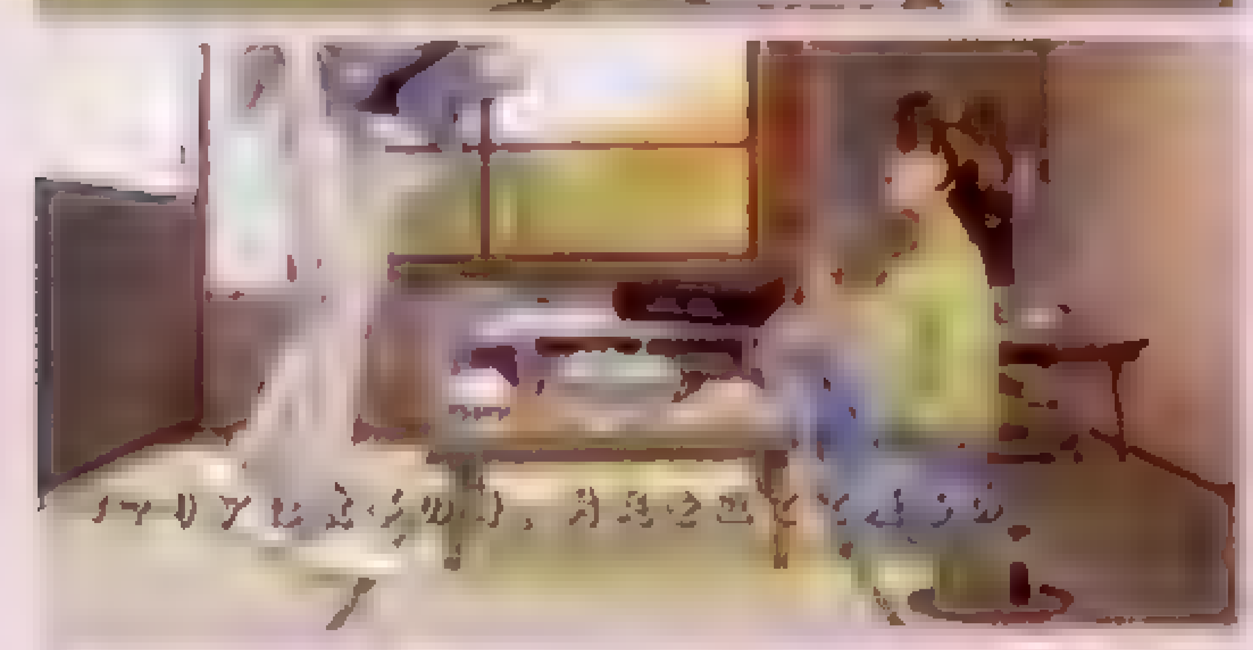
洁，连洗手槽都磨得好像要闪闪发光的样子。突然，传来一声门被推开的响动，玛利亚又从厕所里钻了出来。这家伙，一整天都不开灯躲在里面等我回来吗。

"你……为什么要这么……"

"因为我没地方可去啊。"

看着眼前楚楚可怜的玛利亚，我不知道如何是好，战战兢兢地抱住玛利亚的肩膀。就这样，我和她奇妙的"同居"生活就这样开始了。

每天早上醒来时，迎接我的是玛利亚晴空般的笑容，因为不能离开公寓，她用一整天的时间去打扫屋子，我就在旁边看着报纸，这种感觉真好。有时候，我也会试着和她说话，询问她是否需要帮忙什么的，然后她总会微笑着说没关系，但是在我坚持下，还是会很开心地把劳动工具交给我打理。不过我这副笨手笨脚的样子经常把事情弄得更糟，比如打翻水桶什么的……弄得玛利亚全身湿透。另外，不知道是不是那边的习惯问题，玛利亚午餐时，总喜欢屈起一条腿，然后强迫我吃青菜，模样相当地可爱。那段神仙般的日子持续四五天后，玛利亚的腿伤也好得差不多了，我又发现她另外一些"本领"，她会非常灵活的使用脚趾来做事，刚开始是有点惊奇，看多了也就习惯了。



可是，也不能老这样下去……

一周之后，某个吹着大风的夜晚，我们看着玛利亚带来的照片，一张照片上，小时候的玛利亚浑身脏兮兮地趴在土堆上玩耍，后面还站着一个高高瘦瘦的男子，我突然燃起了好奇心。

"玛利亚，这个，"我指着那个长相彪悍的男子，"这个男孩子是谁？"

她痛苦地摇摇头。

不行，不能老是犹豫不决，非下个决定不可。我从玛利亚的背包里拿出手帕包裹的手枪，这个东西，还是埋起来吧。

趁着夜色，我将玛利亚带到自然公园里，在一棵大树木下掘开洞穴，把手枪埋进了泥土里。"在玛利亚找回真正的自己以前，一直待在我那里都没有关系。"

玛利亚将我紧紧拥抱在怀中，感觉有温暖的东西掉落在耳朵旁，那是……玛利亚的眼泪……

"玛利亚啊。"

"我们来MUBJHAY吧！"

在回家的路上，我们绕道便利商店，然后购买了披萨和酒，虽然我不是很喜欢喝酒，但是今晚决定破例喝上一点——就算是玛利亚信仰的神，也会放我们一马吧。

我们两人开心的庆祝着，喝完的啤酒罐扔了一地，披萨也吃得精光。酒足饭饱后，我突然对玛利亚的私人物品产生了兴趣，拿着录音带播放，是菲律宾美妙的情歌，我们陶醉在歌声中……

"这首歌，波伊也很喜欢……"玛利亚在恍惚中说道，我突然一惊。

"波伊是谁？玛利亚是不是想起什么……"

波伊……她疑惑地看着我，抱着头痛苦地思索了一阵，"我不知道，想不起来，波伊是谁？……"

我不忍见她痛苦回想的样子，赶快抱住她。

"一定是，非常重要的人……但是，……"

突然，玛利亚猛烈地吻了我，脸颊、额头、嘴唇……吻得我七荤八素，然后将我紧紧拥抱在怀中…

玛利亚鸽子般躲在我的胸膛中，"那个，你会永远爱我吗？"

我吓了一跳，突然感到无法回答，我，真的爱玛利亚吗？老实说，我也不知道，虽然从一开始就被她吸引，但是……我想我们会慢慢努力的。

"你真温柔。"

"我一点也不温柔，我只是害怕受伤。"

"没这回事。"

可是，玛利亚依旧不愿意关灯睡觉，可能是，依旧没有对我敞开胸怀吧。我望着天花板，这样想着。

"玛利亚。"

"那个，菲律宾有鬼吗？"

"嗯，有一个叫ASWANY的，上半身在一个地方，下半身在另一个地方，只要把下半身找出来，撒上盐，它就会消失……"

玛利亚的声音越来越小，终于沉沉地睡去。

我的生活因为她而完全改变，她就像我的女朋友，有空的时候，我就会陪在她身边，陪她去游乐中心，玩她喜欢的格斗游戏，或者，陪她去她喜欢的自然公园。我们试着站在当初埋下手枪的树下，玛利亚总会露出异样的神色，然后躲在我的身后，"就这样，变成泥土就好了……"

玛利亚仍然没有恢复记忆，我能够一边上学一边照顾好她吗？虽然充满了困难，但是我依旧希望将现状维持下去。我们挽着手漫步着，不管以后如何艰苦，只要看着玛利亚的笑容，我就可以渡过难关，我再一次下定了决心。

玛利亚是个不可思议的孩子，和她在一起，常常发生特别的事，比如遇到街头募捐的小孩子，她总会将手头剩下的钱全部捐出去，而不管自己的生活如何，

"为什么要这样做呢？"每当我这样问的时候，玛利亚总会扳起指头，"我已经拥有很多了，衣服，钱，还有你……就算什么都没有了，还有神可以依靠。可是，那国家的儿童连吃的都没有，很可怜对吧"

——虽然话是这样说，但我总感觉隐隐的不安。同样，她也会不管自己的身份，肆无忌惮地在街上打闹，真是，说不定自己还是黑社会组织的一员呢。可是，每当我担忧地看着她时，这个女孩总会若无其事地微笑着"BAHANALA！"

"BAHALANA？什么意思呀？"

"就是神会帮助我们的意思。"

平静的日子很快到了10月底，玛利亚的记忆依旧没有恢复，一天下课后，听朋友说一位前辈对菲律宾的事很熟悉，我便决定去拜访他。谁知他又把我踢皮球般地介绍给另外一个据说是菲律宾的本地人。

"不过，以前辈的身份给你一个忠告，"临走时，他突然坏坏地看着我，"爱上外国女孩子需要相当的觉悟才行哦。"

前辈介绍的那个菲律宾料理店，距离我住的公寓大概两个车站左右的地方，据说那里可以为居住在日本的菲律宾人提供衣服、食物及药品的运输工作，按照地址找到店铺后，突然闻到一阵很浓烈的花香，正在奇怪，叫做"蓝迪"的大叔很热情地迎接出来，我随着他看过来，原来，花香是从桌上的一串白色的小花中散发出来的，和玛利亚相片中小孩子们手上所拿的花环一样。

"那个花呀，叫茉莉花，很香吧，在菲律宾大家都很喜欢。有很多小孩子贩卖这样的东西，所以这个味道永远也不会忘记。"

我望着蓝迪身后的吧台，一位年轻的菲律宾人正在洗杯子，我不禁好奇地走了过去，向他打听波伊这个名字。

"不，不知道。"他摇了摇头，"我叫达尼。"

苦笑了一下，我只好回到蓝迪的身旁，"想向你打听一下，名叫玛利亚的女孩……"

"哈哈，好名字呀！"蓝迪大笑起来。

之后，和他大概聊了一个小时的样子，回家时，他送了我一个茉莉花环，整个地铁车厢里，大家都被我身上散发出的香气所吸引。

回到家，我把拿着茉莉花环的手故意藏在身后，不过，这股香味还是让玛利亚给闻到了，"这个味道是

我嘿嘿一笑，像变戏法似的，将花环送到玛利亚眼前。玛利亚立刻露出了怀念的神色。"我小时候，都是和这个味道一起长大的，我在马力拉的街头，每天卖着这种花，所以，每天，每天都和茉莉花在一起。睡觉时也……吃饭时也……和茉莉花一起，呆在我身边的是……"

门突然被打开了，一个粗暴的男人站在门口，是在店里打工的那名菲律宾男子。

"波伊——！"玛利亚突然大叫一声。可是，那名粗暴的男子却不顾玛利亚的叫喊，将我一拳打倒在地，随后抢走了玛利亚。

晚上，玛利亚没有回来，整个晚上，我都在研究玛利亚留下的照片，发现那个名叫波伊的男子，就是照片里搭着玛利亚肩膀，表情好像在生气的男孩子。接着，我试着联系蓝迪，向他打听波伊的事，可是波伊已经辞去了店里的工作，再也没有出现过，而且，他在店里使用的也是化名。他为什么，要使用化名呢

一个星期过去了，玛利亚还是没有回来，我没去大学也没去打工，一直在房间呆着，突然想起了玛利亚的皮包，把里面的东西一一放在桌上，在一大堆钞票、化妆品中，还有一大堆玛利亚和波伊的照片，凝视着玛利亚的照片，突然想起一件事。

记得姐姐曾经说过，她的丈夫曾经在亚洲的某个国家呆过，我决定打电话过去问问。

哈，看来我的运气不坏，有个当记者的姐夫，据说5年前被派到菲律宾驻马尼拉分部，今年年初才回来。5年不见，姐夫居然留起了胡子。

"从照片上，地方应该是马尼拉著名的贫民区TONDO，那些卖茉莉花的流浪小孩，背后通常有着黑社会组织的操纵……玛利亚是否能够回来，要看那个叫做波伊的男子了。"看着照片，姐夫沉默了一会，"要么被遣送回国，要么被当作黑社会组织的一员来利用。不过，从照片上来看两个人就像一对兄妹，波伊应该不会让玛利亚去做什么坏事。"

"在菲律宾华侨的人数比较多，所以说中国的黑社会组织，也许也有关系。这个波伊，可能很小的时候就被当地黑势力卖给了华人黑社会组织，连同玛利亚一起。"

"不用我说了吧，这不是你能够解决的问题。"姐夫很郑重地看着我，"真是伤脑筋呀，爱上的人居然和黑社会有联系，我建议你还是放弃吧。"

"总之，我有一些不好的预感，不要再深入下去了，还不知道会发生什么事呢。"

说罢，姐夫站起身准备离开，一路上，我都是思考姐夫的话，他说要我放弃，这个时候，我怎么可能做得到。

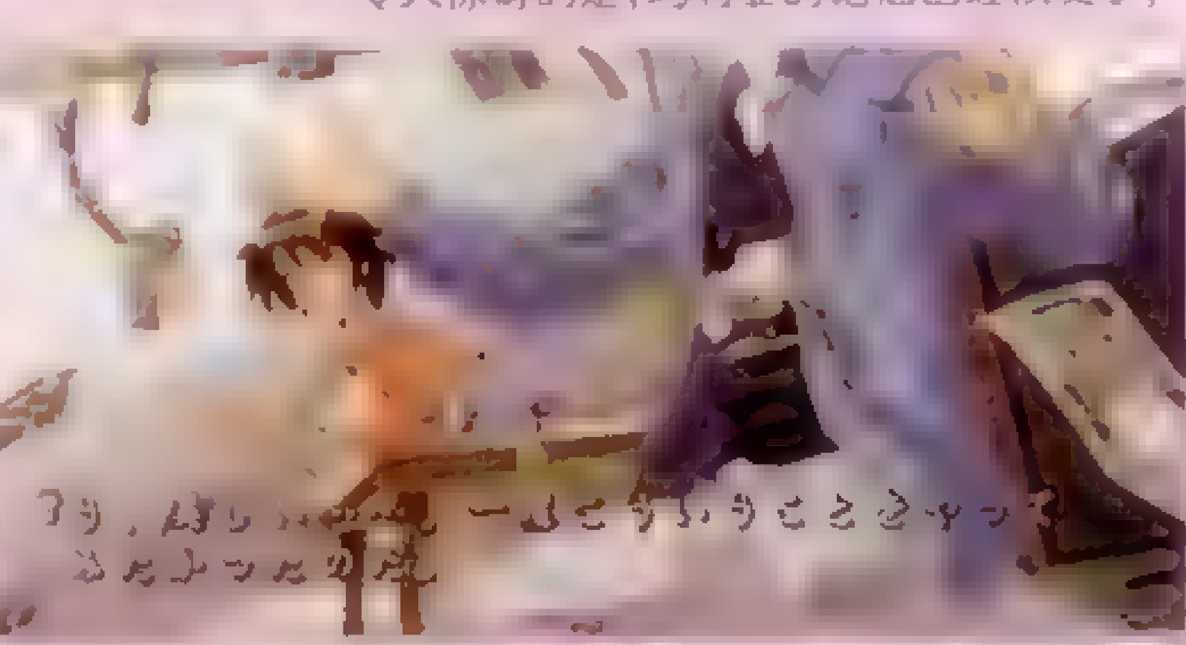
傍晚回到公寓时，突然发现房间里亮着

我冲进屋子，玛利亚果然回来了！我们紧紧地拥抱在一起，玛利亚，我再也不要离开你了。

"对不起……"

"不用说，什么都不用说……"玛利亚紧紧地抱住我，这一次，玛利亚没有拒绝关灯，因为，我们已经不是孤单的一个人。

和玛利亚一起的生活，再度开始，更令人惊讶的是，玛利亚的记忆已经恢复了，



但是，她的表情却显得有点凄凉，茉莉花的花香，还有与波伊的重逢，是不是这样才让玛利亚的记忆恢复的呢，我有好多事想要问她，可是，玛利亚却总是不愿意多说。就算偶尔谈论到波伊，她也总是用一句"他是大哥啦"这样微笑着拒绝我探测她的内心。这个笑容时常令我很困惑，她

跟波伊之间，到底发生了什么事呢，某些不想让我卷入其中的事情吗…

对于现在的玛利亚，我究竟能为她做点什么呢

"圣诞节就要到了

正在洗衣房闲得发慌看起书来的我抬起头，玛利亚很陶醉的样子，"在菲律宾，11月就要开始准备庆祝圣诞节了，海边的大树上挂满了彩色的小灯泡，游乐园里有旋转木马和云霄飞车，大家都聚在一起，每一晚，每一晚都好热闹

"玛利亚，很寂寞吗？"

"不……我很好。"

玛利亚，真的很坚强呢。

"玛利亚。"

洗衣房的门口，突然出现了那名叫做波伊的男子，冷冷地注视着我。玛利亚仿佛很不安的样子，跟随他来到街角。很快，传来玛利亚大声的叫喊。

"不行，我做不到，只有我一个人回去我做不到！"

"玛利亚……"我担忧地走了出来。

"你这家伙，是你这家伙的原因吧

你到底是谁，是玛利亚的什么人！"波伊愤怒地揪住我的衣服，一本绿色的护照掉落下来

"玛、玛利亚由我来保护

波伊狠狠地哼了一声，终于还是放开了手，"玛利亚，你一定要回

说罢，波伊扔下了我和玛利亚，径自离开

回到居住的公寓，一手拉着灯绳子，玛利亚的脸上露出欣慰的神色，"刚才，谢谢你

那天夜里，玛利亚告诉了我很多很多事，小时候，他和波伊一起被菲律宾的黑社会组织送到香港，那里的街道像迷宫一样复杂，波伊会说英语，所以马上就开始帮组织的忙了，而语言不通的玛利亚，似乎都是一个人想办法消磨时光，波伊，还有大家，每个人都在忙碌着，没有人会理会玛利亚这样的小孩子，然而，她终归还是在那座城市里长大了。

但是，后来问题发生了。组织想要玛利亚工作，但是遭到波伊顽强的抵抗，于是，组织以一个交换条件答应放过玛利亚，然后，两个人于今年年初来到日本，之后的半年，玛利亚一直被迫努力地学习日语。临走的前一天，那位教日语的大叔，拉着玛利亚的手看了很久，说，在日本，你将会遇到非常重要的人，能不能获得幸福，就要看那个人怎么决定了

"说完了这些，我就到日本来了，走了很多很多地方，遇见了很多很多人，然后，就到了你的身边

玛利亚的人生关键竟然是在我的身上，我却一句话也说不出来，只能紧紧地拥抱着她

在那之后，波伊就再也没有出现过，眼看就要进入12月了……一天，我放学的路上，却发现波伊正在前面走着，后面紧跟着三个形迹可疑的男子。正在我思索着是否应该招呼波伊时，其中一人突然掏出了一把手枪，

"波伊——！"

我大叫一声，可是已经晚了，一声枪响，波伊受伤了，两个人向他追去，而剩下的一个人，则向着出声示警的我追来，好在熟悉路径，我朝着天桥旁边的工厂方向跑去，然后穿过人群混杂的商店街，之后穿过隔壁镇上的繁华街道，最后躲进了一辆正在开行的列车中。

突如其来的事情搅得我非常不安，赶紧回到公寓，眼前，竟然是受伤后手持手枪的波伊！他还满是鲜血。

"我小时候，就是被这样教导长大的，有恩必还，有仇必报。"说罢，波伊挣扎着站起来。

"波伊——！"突然间，玛利亚从房间里冲了出来。波伊却用一只手按住她，"我的事不用管，管好你自己的事吧。"

说完，波伊捂着伤口离开了。目送着波伊带伤的身体蹒跚而行，我和玛利亚久久不能释怀。

当天晚上，我参加打工同事的送别会，很晚才回家。

很奇怪地，电灯却是关着的，门也没有锁上，我正疑惑地掏出钥匙，突然间，旁边窜出两名男子，一个紧紧捂住我的嘴，一个将我的双手紧紧缚住。

"这个小鬼，不就是刚才搅我们好事的人嘛？"

这些家伙，就下午跟踪波伊的黑帮流氓！可是……玛利亚呢？！

旁边，玛利亚也被紧紧抓住，挣扎中，一个男人狠狠地踢向玛利亚，一瞬间，无法言语的怒火烧红了我的眼睛，然而，我却不是这家伙的对手…… 很快被打倒在地。

玛利亚被带了出去，断断续续地，不远处传来玛利亚的惨叫，而我却一无用处

突然，我想起了被我们埋在树下的手枪，要对付这伙人，只能靠手枪了！我一步步地走到公园，不管怎么都无所谓，我想把玛利亚抢回来

在那棵大树下，我从裤兜里掏出一枚50元的硬币，然后在坚硬的土地上狠命地挖掘起来，泥土弄伤了指甲，血流了出来，可是我顾不上那么多，在愤怒和痛苦的情绪下，我依旧狠命地挖掘着，终于，被手帕包裹的手枪露了出来，

就在这时，一只手搭上了我的肩膀。

我被带上了一辆车，车里，有许多手持不同武器的东方人，而开车的正是波伊

这些人，应该就是报纸上所称的黑社会吧

"这些人，对我有着非以生命相许不可的恩情，但是，与玛利亚完全无关，所以，交给我来做吧，玛利亚，就拜托你了

面对波伊我真的无话可说，

"波伊，我也跟你一起去。"不管如何，在没有见到玛利亚前，我不愿意放弃！"波伊沉默地看着我，终于，将枪交到我的手上，并教会了我使用的方法。

这群以波伊为首的男人，昂首挺胸地朝着一幢大楼进发，据说，黑帮流氓们完全租下了这幢大楼的五六两层，我们悄无声息地干掉了看守，在层层鲜血中往里冲去。

然后，真正的枪战就开始了……阵阵爆炸的气浪将我掀翻在地，后面，是波伊同伴们血肉模糊的身体，光看一眼，就让我几欲呕吐，火药的味道，爆炸带来的耳鸣，让我几乎失去了感觉，就在我觉得自己已经撑不下去的时候，不远处突然传来一声玛利亚的惨叫——

"不要啊——

到底是在哪一间屋子呢，空旷的走廊上，只剩下了我一个人，我试探着打开左边的房间，突然一声枪响击毙了一个跳到我身前的黑帮分子，原来是波伊，会合之后，我们两又打开右边的房间，这里仿佛是一间宿舍，没有任何人的样子，正在我松了口气的时候，成堆的纸箱中突然跌跌撞撞地闯出一条大汉，枪法不妙的我只好暂时躲在障碍物的后面，趁他不备的时候

在最深处的门内，我发现了被绑架的玛利亚，一个面容猥琐的男子，抓住他狡狯地笑着，"这样可不行哟，小哥，学校里没有教过你进门前要敲门的吗？"

"放、放开玛利亚！"

一支枪指住我的头，"真是的，这样的外行也能派上用场

正想着完蛋的时候，突然一声枪响，房间里的两人猛地栽倒在地，又是波伊，这男子好像无处不在，尽管受了伤，却还如此厉害

玛利亚激动地向我扑来，却没有留意到身后的枪口，幸亏我眼疾手快，一枪打中了身后其他偷袭她的猥琐男子。

搂着玛利亚，才发现大楼里已经燃起熊熊大火，顾不上寻找紧急出口，我抱起玛利亚不顾一切地朝着烟雾冲了出去，然后混在人群中离开了现场……不过，我却拒绝上车，我想，我应该留下来，因为，我毕竟杀了一个人……我必须赎罪

为什么要这样，为什么要这样，我不能理解呀！"玛利亚抱着我，伤心地大哭起来，我叹了口气，轻轻地推开她，一个人朝着警署走去

新的一年来到了，樱花开始盛放，即使在这高墙里也是一样，我从审讯我的警官口中得知，波伊，还有玛利亚也被逮捕，玛利亚最终被遣返回国。而上次黑社会组织的械斗，原来是为了争夺地盘和毒品

波伊……玛利亚，仿佛都离我远去

2年后，12月24日，圣诞前夕。

终于获得自由的我，独自一人来到马尼拉的国际机场，我不知道等待我的是什么，也许只是一个不愿意放弃的幻想。比较倒霉的是，刚一下飞机身上的行李就被偷走，大概是神觉得给我的惩罚还不够吧，我这样想着，孑然一身在这个陌生的国家行走，语言不通使我万分苦恼。我不得不开口向路人乞讨，忍受他们的嘲笑。

"BAHANAKA。"无奈下，我学着玛利亚曾经的语气，自我解嘲地叹了口气。意想不到的事情发生了，几个正在面前的陌生男子竟然一同大笑起来，然后帮我向路人筹集了一些钱，然后，我和他们一起坐上了当地豪华公车，梦游一般到达了玛利亚生活过的TONDO地区。

更不可思议的事还在后面，在听了他们的话后，多到无法相信的人群聚集了过来，大家拼命地到处联络，突然，一个小姑娘拉了拉我的衣角，之后欢呼声轰地响起，人们潮水般退开，然后，然后

我的眼前，上气不接下气地，跑来了我的命运女神

玛利亚

当晚，我们去了玛利亚提过的那个夜间游乐园，马尼拉的圣诞夜，果然整个城镇都布满装饰灯，真的是非常漂亮，而礼花的硝烟，大到可以遮盖月亮

我给姐夫写了信，我想，我应该在这个国家呆一阵

人种，社会地位，还是金钱，这些东西究竟有多少价值呢

比起那些，眼前玛利亚宝石般的笑容，对我来说更加重要吧

全剧终

后记：顺便说一下，除了"信"之外，游戏还有其他两个所谓的GOODENDING，一个"再会"，是主角为救人而杀人，5年后，当他走出高墙时，终于见到了带着自己孩子的玛利亚（当时还以为是玛利亚和另一个男人结了婚，搞了半天才反应过来原来两个人……），另一个"永远"的结局却是主角为了保护心爱的人丧生在枪口之下，两年后，已经成为幽灵的主角想尽办法得到了女主角玛利亚的地址，终于来到菲律宾的马尼拉与之相会，展现在他眼前的，正是玛利亚和他爱情的结晶，其实真的挺感人。不过，因为个人出于"天下有情人终成眷属"的喜好，所以在这篇剧情小说里，还是让他们幸福的生活在一起吧。另外，同样是出于个人喜好，这篇小说糅合了结局一和结局二的部分内容——只是因为我希望完美！

□文/转生之炎

在游戏的中盘制作最强俱乐部
监督高水准指导以及活用转会系统

这里提供给大家的是所有值得起用的监督，每一位都各有所长，配合自己的队伍风格和选手类型挑选监督比细心选择球员对球队进步来说更加重要。照目前的数据来看，最强的称号非阿根廷籍的强力监督エレニオ-エレーラ（エラ-ラ）莫数，但是他所擅长的年龄层相对单一，而且所采用的阵型为3-4-3/5-4-1这样令人匪夷所思的两个截然相反的队形。这可能就注定了这位超强监督不是我们在游戏序盘的好选择。

与赞助商之间签订契约产生的影响

变更提供俱乐部球衣的赞助商的话，是可以重新对球衣进行完全设计的。这种情况下，如果对比目前的球衣作出非常大变化的话，是会导致俱乐部球衣销售量下降的。……在更换赞助商……球衣造型时，对于球衣的颜色与外形等方面，尽量……

监督通称
监督全名
监督国籍
基础年薪
擅长阵型
选手起用方针
比赛方针
育成方针
休养方针
监督擅长年龄层
（カウンター-防守反击向）
□□□｜□□□
个□□□｜□□□全
人□□□｜□□□攻
能———+———全［组织］
力□□□｜□□□守
向□□□｜□□□向
□□□｜□□□
短传渗透向
（ポゼッション）

□在阵列中表示能力的空缺部分
◆在阵列中表示当前拥有的能力
在阵列中表示成长后最大能力

アボフカート
ディック-アドフォカート
オランダ
–
3-6-1/3-4-3
年轻选手重视
活用选手交换
LINE DF重视
适度休息
全年龄
□□□｜□□□
□□□｜□□□
□□□｜□□□
———+———◇
□□□｜□◇◇
□□□｜◇◇◇
□□□◇◇◇◆

アルカト
–
スペイン
–
4-4-2/4-3-3
动机重视
活用选手交换
人盯人DF重视
偶尔休息
青少队
◇◇◇｜□□□
◆◇◇｜◇□□
◆◆◇｜□□□
———+———
◇◇□｜□□□
◇□□｜□□□
□□□｜□□□

アルバン
–
チェコ
–
4-5-1/5-4-1
队伍实力重视
经常交换选手
边路攻击重视
适度休息
23～29
□□◇｜◇□□
□□◇｜◆◇□
□◇◆｜◆◇□
———+———
□◇◆｜◆◆◇
◇◇◇｜◆◆◇
□◇◇｜◇◇□

アングスト
–
ブラジル
25400万
3-6-1/5-4-1
平衡性重视
活用战术变更
LINE DF重视
基本不安排休息
16～22
□□□｜□◇□
□□◇｜◇◆◇
□◇◆｜◆◆◆
———+———
□◇◇｜◆◆◆
□□◇｜◇◇◇
□□□｜□◇□

アンクラッティ
カルロ-アンチイロッテイ
イタリア
–
4-4-2/5-3-2
动机重视
临机应变地对应
环境情况重视
经常休息
16～22
□◇□｜□□□
◇◆◇｜□□□
◆◆◆｜◇□□
———+———
◆◆◆｜◆◇□
◆◆◆｜◆◆◇
◆◆◆｜◆◆□

イエノイ
–
ルーマニア
27500万
4-5-1/5-4-1
年轻选手重视
活用选手交换
环境情况重视
经常休息
23～29
□□◇◇◇□□
□◇◇◆◇◇□
◇◇◆◆◆◇◇
◇◆◆◆◆◆
◇◇◆◆◆◇◇
□◇◇◆◇◇□
□□◇◆◇□□

ウリベエッキオ

イタリア
–
5-3-2/3-5-2
环境情况重视
积极的作动
LINE DF重视
适度休息
青少队
□□□｜□◇□
□□◇｜◇◆◇
□◇◇｜◆◆◆
+———
□◇◇｜◆◆◆
□□◇｜◇◆◇
□□□｜□◇□

ヴイエ
ジェラ-ル-ウリエ
フランス
27800万
5-4-1/4-4-2
环境情况重视
经常交换选手
队形重视
适度休息
23～29
□◇◆｜◆◆◆
□□◇｜◆◆◆
□□□｜◇◆◇
———+———
□□□｜□□□
□□□｜□□□
□□□｜□□□

ヴァンデク
–
ベルギー
25000万
5-4-1/3-6-1
队伍实力重视
经常交换选手
中央攻击重视
适度休息
16～22
□□◇｜◇◆◇
□◇◇｜◆◆◆
□□◇｜◇◆◇
———+———
□□□｜◇◇◇
□□□｜□◇□
□□□｜□□□

イレルダ
イルレタ
スペイン
28500万
4-5-1/5-3-2
动机重视
经常进行战术变更
队形重视
偶尔休息
30以上
□◇◆｜◆◆◆
◇◆◆｜◆◆◆
□◇◆｜◆◆◆
———+———
□□□｜◇◆◇
□□□｜□◇□
□□□｜□□□

イダレゴ
イダルゴ-ミシエル
フランス
24800万
3-4-3/5-4-1
环境情况重视
经常进行战术变更
环境情况重视
经常休息
30以上
□□□｜□□□
□□□｜□□□
□□◇｜◇□□
———+———
□◇◇｜◆◇□
◇◆◆｜◆◆◇
□◇◇｜◇◇□

イズモ
–
スコットランド
–
3-6-1/5-3-2
年轻选手重视
经常进行战术变更
实战重视
基本不安排休息
16～22
◇◆◆◆◆◆◇
□◇◇◆
□□□◇□□□
———+—
□□□｜□□□
□□□｜□□□
□□□｜□□□

エズアルド
–
ボスニア-H
25700万
4-4-2/4-3-3
动机重视
活用选手交换
实战重视
偶尔休息
23～29
□□□｜□□□
□□□｜□□□
□□◇｜◇□□
———+———
□◇◆｜◆◆◇
◇◆◆｜◆◆◆
□◇◇｜◇◇□

エラ-ラ
エレニオ-エレ-ラ
アルゼンチン
–
3-4-3/5-4-1
选手能力重视
活用战术变更
中央攻击重视
偶尔休息
23～29
◇◆◆｜◆◆◇
◆◆◆｜◆◆◇
◆◆◆｜◆◆◆
———+———
◆◆◆｜◆◆◆
◆◆◆｜◆◆◇
◆◆ ◆

オゴエネ
–
カメルーン
22900万
4-3-3/4-5-1
环境情况重视
活用选手交换
边路攻击重视
适度休息
16～22
◆◇□｜□□□
◆◆◇｜□□□
◆◆◆｜◇□□
———+———
◆◆◆｜◇□□
◆◆◇｜□□□
◆

オフタス
ハンス-オフト
オランダ
–
5-3-2/3-5-2
年轻选手重视
经常进行战术变更
环境情况重视
经常休息
23～29
◇□□｜□□□
◆◇◇｜□□□
◆◆◆◇◇□□
◆◆◆◆◇◇—
◆◆◆◇◇□□
◆◆◇◇□□□
◆◇◇｜

ガストル
–
イングランド
–
3-4-3/5-3-2
年轻选手重视
活用选手交换
环境情况重视
经常休息
青少队
□□□｜□□□
□□□｜□□□
□□□｜□□◇
———+———
□□□｜□◇◇
□□□｜◇◇◆
◆◆

カム-チョ
カマ-チョ
スペイン
–
4-4-2/5-4-1
环境情况重视
经常进行战术变更
LINE DF重视
偶尔休息
30以上
□□□｜□□◇
□□□｜□
□□□｜□◇◆
———+
□□□｜◇◆◆
□□□｜◆◆◆

ギアンチ	ギエルサ	ギラルド	キ・レ
カルロス-ビアンチ	マルセロ-ビエルサ	カルロス-ビラルド	ギ-ル-
アルゼンチン	アルゼンチン	アルゼンチン	フランス
[illegible]	5 30[illegible]		
4-4-2 / 5-4-1	3-6-1 / 5-3-2	4-4-2 / 5-3-2	4-3-3 / 4-5-1
动机重视	动机重视	年轻选手重视	年轻选手重视
临机应变地对应	活用战术変更	活用选手交换	临机应变地对应
队形重视	LINE DF重视	边路攻击重视	中央攻击重视
基本不安排休息	偶尔休息	适度休息	基本不安排休息
30以上	全年龄	30以上	16～22
[illegible]	[illegible]	◆◆	◆◆◆｜◆
□□□｜□◇□	□□□｜◇◇◇	◆◆◆｜◇□□	◆◆◆｜◇□□
□□□｜◇◆◇	□□□｜◇◆◇	◆◆◇｜□□□	◆◆◇｜□□□
□□◇｜◆◆◆	□□◇｜◆◆◆	◆◇□｜□□□	◇◇□｜□□□
□◇◆｜◆◆◆	□◇◆｜◆◆◆	◇□□｜□□□	◇□□｜□□□
◆◆ ◆◆◆	◆◆ ◆◆◆		

グラツィア-ノ-ヴェント	クラメンテ	クルバウ	ケスベス
–	ハビエル-クレメンテ	–	–
イタリア	スペイン	ブラジル	スペイン
–	–	25400万	–
5-4-1 / 5-3-2	5-3-2 / 4-5-1	5-3-2 / 5-4-1	4-5-1 / 4-4-2
团队适任重视	环境情况重视	团队适任重视	环境情况重视
活用选手交换	活用战术変更	经常交换选手	积极的动作
人盯人DF重视	LINE DF重视	人盯人DF重视	实战重视
适度休息	适度休息	适度休息	适度休息
全年龄	30以上	30以上	23～29
◆			
◆◆◇｜□□□	□□□｜◇◆◆	◇◇□｜□□□	□□□｜□□□
◆◆	◆	◆	
◆◇◇			
◆		◆	
◇◇□｜□□□	□□□｜□□◇	◇◇□｜□□□	◇◇◆｜◆◇◇
			◆ ◆

ケツヘル	ケ-ベル	ザガリオ	ザックラ-ニ
	エクトル-ク-ベル	ザカロ	アルベルト-ザッケロ-ニ
オランダ	アルゼンチン	ブラジル	イタリア
35100万	–	50000万	26200万
5-3-2 / 4-5-1	3-5-2 / 5-3-2	4-4-2 / 3-5-2	3-5-2 / [illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
物理重视	LINE DF重视	物理重视	人盯人DF重视
偶尔休息	偶尔休息	适度休息	偶尔休息
[illegible]	[illegible]		
□◇□｜□□□	□□□｜□□□	□◇□｜□□□	□□□｜□□□
◇◆◇｜□□□	□□□｜□□□	◇◆◇｜□□□	□◇□｜□□□
◆◆◆｜◇□□	□□□｜□◇□	◆◆◆｜◇□□	□◆◇｜□□□
			◆◆
◆◆◆	◆	◆◆◆｜◆	◆◆◇◇□[illegible]
◆	◆◆◆	◆◆◆ ◆◆	◆
	◆ ◆◆◆	◆◆◆ ◆	

サ-	サンティ	ジェウル	シェルシェライン
–	テレ-サンタ-ナ	–	–
ブラジル	ブラジル	イングランド	オランダ
45000万	–	23500万	27200万
3-6-1 / 3-4-3	3-5-2 / 4-3-3	3-6-1 / 5-4-1	3-4-3 / 5-4-1
动机重视	队伍实力重视	年轻选手重视	年轻选手重视
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
环境情况重视	边路攻击重视	实战重视	中央攻击重视
经常休息	适度休息	偶尔休息	适度休息
16～22	16～22	23～29	30以上
□□◇｜◇◆◇	◇◆◇｜□□□	□◇◆｜◆◇□	□□□｜□□□
□◇◇｜◆◆◆	◆◆◆｜◇□□	◇◆◆｜◆◆◇	□◇□｜□□□
			◇◇◇◇
◇◆◆｜◆◆◆	◆◆◆｜◆◇□	◇◆◆｜◆◆◇	◇◆◆◇◇□□
◆◆◆｜◆◆◆	◆◆◆｜◆◆◇	□◇◆｜◆◇□	◇◆◆◆◇□□
□◇◆｜◆◆◆	◆◆◆｜◆◇□	□□◇｜◇□□	◇◇◇◇□□□

シェンナ ロ カウ ル	ジョイ	ジョケ	スエンオ
–	–	–	–
イタリア	オランダ	フランス	ブラジル
23400万	–	–	–
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
经常进行战术变更	基本不做动作	活用战术变更	经常交换选手
实战重视	物理重视	队形重视	环境情况重视
基本不安排休息	适度休息	偶尔休息	经常休息
30以上	16～22	23～29	30以上
◆	◆	◆◆◆◆	
◆◆ ◆◆	◆◆	◆◆◆◆◆	
◆◆ ◆◆◆	◆	◆◆◆◆	◆
	◇◇◇	◇◇◆◆◆◆	◆◆◆
◆◆ ◆◆		◆◆◆	◆
◆ ◆		◆	

指定租借移籍的基础知识1

尽量选择处于发育时期的选手

使指定租借移籍成功的关键之一，就是要正好在选手成长期之前一点提出租借移籍。如果选手已经经过了增长期或者还暂时处于巩固基础能力阶段的话，即使设置指定租借移籍，也得不到能够看到的育成效果。

指定租借移籍的基础知识2

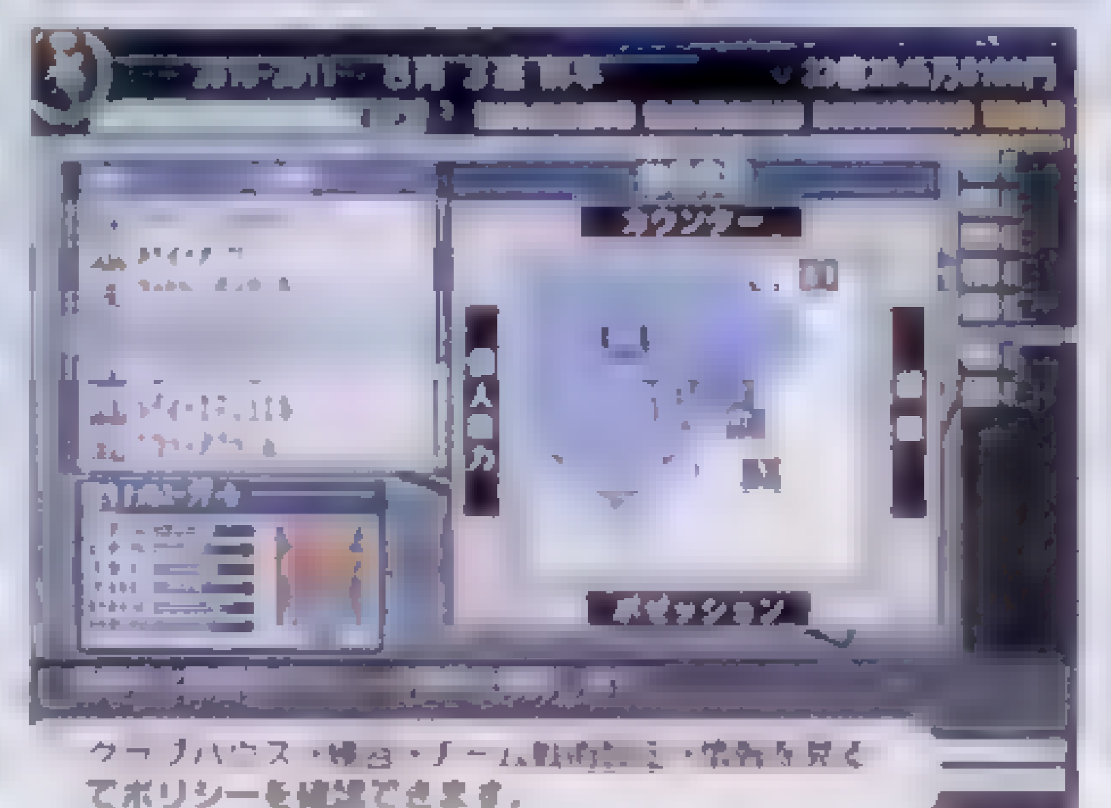
[illegible]

准备租借的俱乐部与选手的相性也是影响指定租借移籍的育成效果的。如果是擅长攻击的选手就移籍到重视攻击的俱乐部，像这样，考虑移籍后的俱乐部重视的要素和选手的得意能力方向，就可以说这次的指定租借移籍算是成功了。

指定租借移籍的基础知识3

租借方俱乐部的俱乐部等级

俱乐部等级越高就越好？指定租借移籍的育成效果，是基于选手移籍后出场次数的。而且租借移籍方的俱乐部等级也起了很大作用。俱乐部等级变化后，有可能变成大型知名俱乐部。所以，从基本上来说，如果是[illegible]



クラブハウス・練習・チーム戦術[illegible]・戦術を見てポリシーを確認できます。

对应阵型选择挑选球员，监督的教练[illegible]

指定租借移籍的基础知识4

租借时间为每年的7月第一周

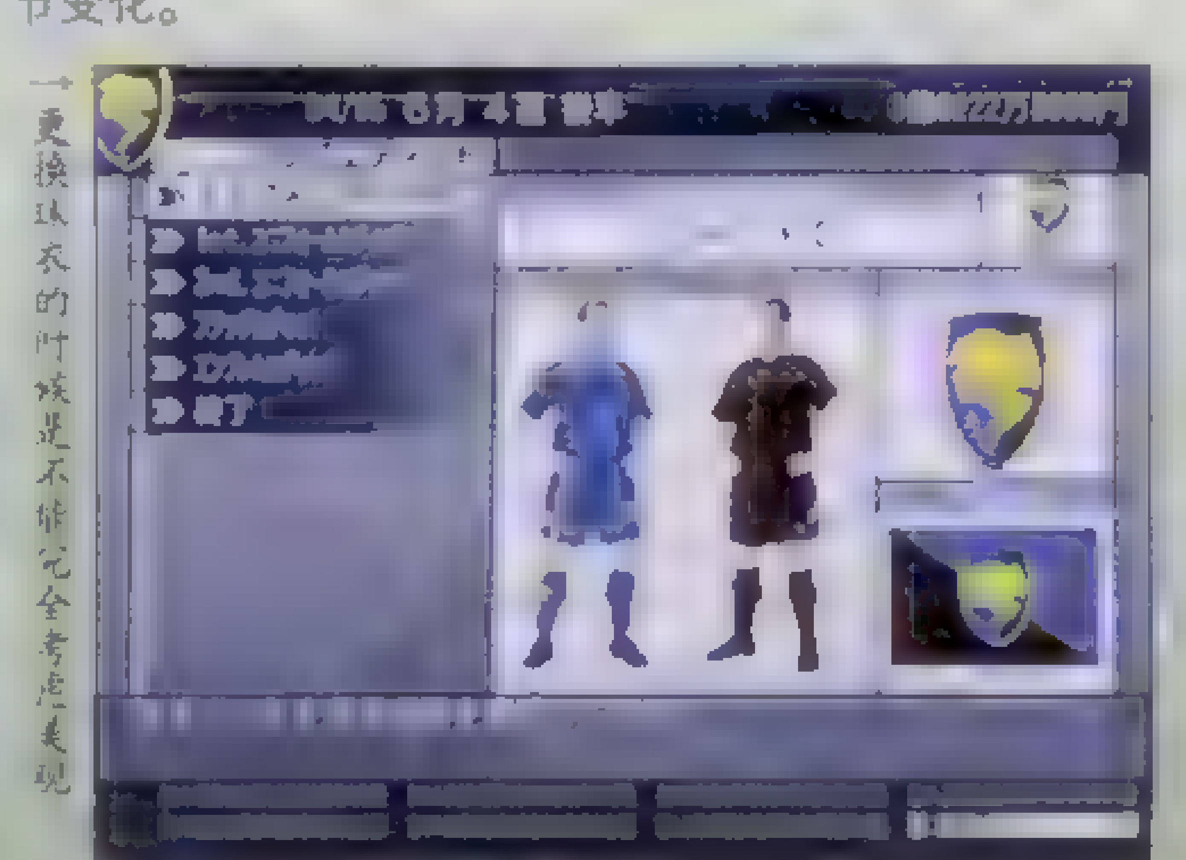
指定租借移籍的育成效果，可以考虑为随着租借[illegible]在每年的7月第一周到来年的1月第四周，所以[illegible]会在来年的5月第四周回到俱乐部中[illegible]

契约条件的陷阱

如果没能遵守与赞助商的契约，就会被追究违约金。与赞助商签订契约时一定要考虑自己是否能遵守契约。特别要注意的契约条件是“在契约中不解雇选手”类似这种契约条件。在这种契约下不仅仅解雇选手不行，连给球员“挂牌”揭载都是违约行为。但是，与电视局的契约，如果没有其他选择的话，[illegible]下好决心去交违约金的契约签订也是有的。从得到的契约金里抽一部分去交违约金，前提是总金额还属于收入范畴……不过尽量还是避免去违约。

要点1◆用去年同样的契约金额可以100%成功率与赞助商续签。

[illegible]对于俱乐部的球衣，[illegible]节变化。



更换球衣的时候是不能完全考虑美观

スジョルド-フレーミンク	スチュアート コルソン	ステファン レネ	スラマ	[illegible]	セルヘルカ
			デットマール-クラマー	–	ゼップ-ヘルベルガー
オランダ	イングランド	フランス	ドイツ	日本	ドイツ
34400万	–	28800万	–	27200万	41700万
4-3-3 / 4-4-2	4-5-1 / 4-3-3	4-5-1 / 4-4-2	4-3-3 / 4-4-2	4-4-2 / 5-3-2	3-6-1 / 5-4-1
年轻选手重视	动机重视	经验重视	团队适应重视	环境情况重视	经验重视
活用选手交换	经常交换选手	活用选手交换	经常交换选手	活用选手交换	活用战术变更
边路攻击重视	环境情况重视	边路攻击重视	LINE DF重视	人盯人DF重视	实战重视
偶尔休息	经常休息	偶尔休息	偶尔休息	偶尔休息	基本不安排休息
16～22	全年龄	全年龄	16～22	青少队	全年龄
□◇□ | □□□	□□□ | □□◇	□□□ | □◆□	□□□ | □□◇	□□□ | □□□	◆◆◆ | ◆◆◆
◇◇◇ | □□□	□□□ | □◇◇	□□◇ | ◇◆◆	□□□ | □◇◆	□□□ | □□□	◆◆◆ | ◆◆◆
◆◆◆ | ◇□□	□□◇ | ◇◇◆	□□◇ | ◆◆◆	□□□ | ◇◆◆	□◇□ | □□□	◇◆◆ | ◆◆◇
——+◆◇—	——+——	——+——	——+——	——+——	——+——
◆◆◆ | ◇□□	□□◇ | ◇◇◆	◇◇◆ | ◆◆◆	□□◇ | ◆◆◆	◇◇◇ | □□□	□◇◇ | ◇◇□
◆◆◆◇□□□	□□□ | □◇◇	◇◇◆ | ◆◆◆	◇◇◆ | ◆◆◆	◇◇◇ | ◇□□	□□◇ | ◇□□
◇◆◆◇□□□	□□□ | □□◇	□□◇ | ◆◆◆	□□◇ | ◆◆◆	◇◆◇ | ◇◇□	□□□ | □□□

ダリオン-ゴメス	チュッタ	ティスネム	ディバ-ジョ	デラクセイズ	トムシエ
ダリオ ゴメス	–			アントニオ-デラクルス	フイリップ-トルシエ
コロンビア	フランス	オランダ	イタリア	スペイン	フランス
[illegible]	[illegible]	[illegible]	–	–	–
4-4-2 / 5-4-1	3-4-3 / 3-5-2	4-4-2 / 4-5-1	4-4-2 / 5-4-1	4-5-1 / 4-3-3	5-3-2 / 5-4-1
团队适应重视	经验重视	队伍实力重视	年轻选手重视	平衡性重视	队伍实力重视
临机应变地对应	活用选手交换	经常交换选手	积极的动作	经常交换选手	活用选手交换
边路攻击重视	边路攻击重视	边路攻击重视	人盯人DF重视	实战重视	环境情况重视
偶尔休息	适度休息	适度休息	适度休息	适度休息	经常休息
23～29	16～22	30以上	23～29	青少队	30以上
□◇◇ | □□□	□□□ | □□□	◆◆◆ | ◇◇□	□◇◇ | □□□	□□◇ | ◇□□	□□□ | □□□
◇◆◇ | □□□	◇□□ | □□□	◇◆◇ | ◇□□	◇◇◇◇□□□	□◇◆ | ◆◇□	□□□ | □□□
◇◆◆ | ◇□□	◇◇□ | □□□	◇◇◇ | □□□	◇◆◆◆◇□□	◇◇◆ | ◆◆◆	□□□ | □□□
——+——	——+——	——+——	◆◆◆◆◇◇—	——+——	——+——◇
◆◆			◆◆	◆ ◆◆◆	
◇◆◇ | ◇□□	◆◆◆ | ◇□□	□□□ | □□□	◇◇◇◇□□□	□□◇ | ◇□□	□□□ | ◇◇◆
◇◇◇ | □□□	◇◇◇ | □□□	□□□ | □□□	◇◇◇ | □□□	□□◇ | ◇□□	□□□◇◇◆◆

トラノティ ニ	ナサン コリンス	ニカリオ ル	ノイフ	ノ ハイト	ノン
トラパットーニ	–	ニカノール	–	–	–
イタリア	イングランド	ブラジル	ドイツ	ドイツ	南アフリカ
31900万	30300万	–	28000万	26800万	25900万
4-4-2 / 3-6-1	4-4-2 / 4-3-3	5-3-2 / 5-4-1	4-4-2 / 4-3-3	4-4-2 / 5-4-1	4-4-2 / 4-3-3
环境情况重视	队伍适应重视	动机重视	选手能力重视	队伍实力重视	队伍实力重视
临机应变地对应	活用选手交换	活用战术变更	经常交换选手	临机应变地对应	活用战术变更
边路攻击重视	环境情况重视	中央攻击重视	环境情况重视	LINE DF重视	LINE DF重视
适度休息	经常休息	适度休息	经常休息	适度休息	适度休息
23～29	全年龄	23～29	16～22	30以上	16～22
◆◆◆ ◆	◆◆◆ ◆◆				
◆◆◆ ◆◆	◆◆◆ ◆◆◆			◆	
◆◆◆ ◆	◆◆◆ ◆◆◆	◆	◆	◆◆	
——+——	——+——	—◇◆◆◆◇◇	——◇◇◆◆◆	——+◇◇◆	——+——
◇◆◇ | □□□	◇◆◆ | ◆◆◇	□◇◆◆◆◇◇	□□□◇◇◆◇	□□□ | □◇◇	□□◇ | ◇◆◇
◇◇◇ | □□□	□◇◆ | ◆◇□	□□◇◆◇◇□	□□□ | ◇◇◇	□□□ | □□◇	□◇◇ | ◆◆◆
					◆

バクセン	パチャマンチ	バッソーリ	ハドル	パラン	バルクナー
			グレン ホドル		
オランダ	アルゼンチン	イタリア	イングランド	フランス	チェコ
13400万	27800万	22000万	13600万	23200万	27700万
3-5-2 / 5-3-2	3-5-2 / 3-6-1	4-3-3 / 4-5-1	4-4-2 / 5-3-2	5-3-2 / 3-5-2	4-3-3 / 3-4-3
动机重视	环境情况重视	选手能力重视	动机重视	选手能力重视	年轻选手重视
活用选手交换	活用选手交换	临机应变地对应	临机应变地对应	基本不做动作	临机应变地对应
物理重视	人盯人DF重视	环境情况重视	人盯人DF重视	LINE DF重视	实战重视
基本不安排休息	偶尔休息	经常休息	偶尔休息	适度休息	适度休息
30以上	16～22	23～29	23～29	23～29	16～22
		◆ ◆	◆◆◆	◆◆	
		◆ ◆◆	◆◆◆		◆ ◆
◇□□ | □□□	◇◇□ | □□□	□◇◇ | ◆◆◇	◆◆◇ | ◇□□	□□□ | □◇◇	◇◆◆ | ◆◆◇
◇◇—+——	——+——	——+——	——+——	——+——	——+——
◆					◆◆ ◆◆
◆◆◇◇□□□	◆◆◇ | □□□	□□□ | ◇◇□	□◇□ | □□□	□□□ | □□□	□◇◆ | ◆◇□
◆◇◇ | □□□	◆◇◇ | □□□	□□□ | ◇□□	□□□ | □□□	□□□ | □□□	□□◇ | ◇□□

バルデール	バルネフ	バングル	バンディス	V.ファンデス	ビーズリー
–	–	アーセン-ヴェンゲル	ラファエル-ベニテス	ビクトル-フェルナンデス	ボブ-ベイズリー
イタリア	ブルガリア	フランス	スペイン	スペイン	イングランド
–	25100万	–	30000万	–	50000万
4-5-1 / 5-3-2	3-5-2 / 5-3-2	4-4-2 / 3-6-1	4-5-1 / 4-4-2	4-3-3 / 3-6-1	[illegible]
团队适任重视	选手能力重视	环境情况重视	队伍实力重视	环境情况重视	[illegible]
活用战术变更	经常进行战术变更	经常进行战术变更	临机应变地对应	活用选手交换	[illegible]
实战重视	边路攻击重视	中央攻击重视	LINE DF重视	物理重视	[illegible]
偶尔休息	基本不安排休息	偶尔休息	偶尔休息	偶尔休息	[illegible]
30以上	23～29	16～22	23～29	16～22	[illegible]
□□◇◆◆□□	□□□ | □□□	□□□ | □□□	□□□ | ◇◆◇	□□□ | □□□	◆◆◆
□◇◆◆◆◇□	□□□ | □□□	□□◇ | ◇□□	□□◇ | ◇◆◆	□◇◇ | □□□	□◇◇ | ◆◆◆
◇◇◇◆◆◇◇	□□□ | □□□	□◇◇ | ◇◇□	□◇◇ | ◆◆◆	◇◇◇ | ◇□□	□◇◇ | ◆◆◆
—◇◇◆◆◇—	——+——	——+——	——+——	——+——	——+——
□□◇◆◇□□	□□◇ | ◆◇□	◇◆◆ | ◆□□	◇◇◆ | ◆◆◆	◇◆◇ | ◇◇□	□□◇ | ◇◆◆
□□□◇□□□	□◇◇ | ◆◆◇	◆◆◆ | ◆◆◆	◇◆◆ | ◆◆◆	◆◆◆ | ◆◇◇	□□□ | ◇◇◆
	◆ ◆◆◆	◆◆◆ ◆◆◆	◆ ◆◆◆	◆◆◆ | ◆◆◆	□□□ | □◇◇

ビーンバッカー
–
オランダ
–
4-3-3 / 4-5-1
选手能力重视
临机应变地对应
队形重视
偶尔休息
全年龄
□□□ | □□□
□ | □□□
◆
+◇◆◆
◆◆◆
◆
□□□ | □◇◇

ファーグソン
アレックス-ファーガソン
スコットランド
55000万
4-4-2 / 4-3-3
动机重视
活用选手交换
实战重视
适度休息
23 ~ 29
◆◆◆ | ◆◆◆
◆◆◆ | ◆◆◆
◆◆◆ ◆◆◆
——+——
◆◆ ◆◆
◆ ◆
□□◇ | ◇□□

フイリップ
–
ブラジル
–
5-3-2 / 4-3-3
选手能力重视
临机应变地对应
人盯人DF重视
偶尔休息
16 ~ 22
◆◆◇ | □□□
◆◆◆ | ◇□
◆◆◆ ◆
——+——
◆◆◆ ◆
◆◆◆
◆◆◇ | □□□

フィール
–
オランダ
–
3-6-1 / 3-4-3
选手能力重视
活用选手交换
LINE DF重视
偶尔休息
16 ~ 22
——+——◇
◆
◆◆
□□◇◇◆◆◆

フェリーナ
–
スペイン
–
5-3-2 / 4-3-3
动机重视
积极的动作
边路攻击重视
基本不安排休息
16 ~ 22
◆
| ◆◆◇
□□◇ | ◆◆◇
+——
◆◆
□□ | ◇◆◇
□□□ | □◇□

ファッデーターン
–
オランダ
13200万
4-4-2 / 3-4-3
经验重视
活用战术变更
边路攻击重视
适度休息
16 ~ 22
□□□ | □◇◇
□□□ | ◇◇◆
——◇◇◆◆
◆
□□□ | □◇◆
□□□ | □□◇

フディング
フース-ヒディング
オランダ
18100万
4-3-3 / 4-4-2
动机重视
活用选手交换
边路攻击重视
基本不安排休息
23 ~ 29
◆◆ ◆◆◆
◆◆◆ | ◆◆◆
◆◆◆ | ◆◆◆
——+——
◆◆ ◆◆
□◇◆ | ◆◇□
□□◇ | ◇□□

ブニョフ
–
ブルガリア
27000万
3-6-1 / 5-4-1
动机重视
经常进行战术变更
LINE DF重视
偶尔休息
30以上
□□□ | □□□
□□□ | □□◇
——+
□□□ | ◇◇
□□□ | ◇◇◆

ベガスター
スチュワート-バクスター
イングランド
12200万
4-5-1 / 4-3-3
年轻选手重视
经常变更战术
中央攻击重视
适度休息
全世代
□◇◇ | ◆◆◆
□□ | ◇◇◇
□□□ | □◇◇
+——
□□□ | □□□
□ | □□□
□□□ | □□□

ヘネバイラー
バイスバイラー
ドイツ
49000万
4-4-2 / 5-4-1
动机重视
经常进行战术变更
边路攻击重视
基本不安排休息
23 ~ 29
◇◆◆ | ◆◆◆
◆◆◆ | ◆◆◆
◇◆◆ | ◆◆◆
——+——
□◇◆ | ◆◆◇
□□◇ | ◆◇□
□□□ | ◇□□

ヘリクソン
スベンゴラン-エリクソン
スウェーデン
–
4-4-2 / 5-4-1
环境情况重视
经常进行战术变更
人盯人DF重视
适度休息
23 ~ 29
◆◆◆ | ◇□□
◆◆◆ | ◆◇□
◆◆◆ | ◇□□
——+——
◆◆◇ | □□□
◆◇□ | □□□
◇□□ | □□□

ベルカ
–
ブラジル
26800万
3-5-2 / 4-3-3
动机重视
基本不做动作
边路攻击重视
偶尔休息
16 ~ 22
□◇□ | □□□
◇◇◇ | ◇□□
◇◆◇ | ◇◇□
◆◆◆+——
◇◆◇ | ◇◇□
◇◇◇ | ◇□□
□◇□ | □□□

ベルゴスケ
デルボスケ
スペイン
–
4-4-2 / 3-5-2
动机重视
活用战术变更
人盯人DF重视
偶尔休息
全年龄
◆
◆◆◇ | □□□
◆◆
+——
◆◆◆ | ◇◇□
◆◆◆ | ◆◇◇
◆◆◆ | ◇◇□

フロリアン-レネ
–
フランス
21200万
4-4-2 / 4-5-1
选手能力重视
活用选手交换
LINE DF重视
偶尔休息
全年龄
□□□ | ◇◇◇
◆◆
——+——
□□◇ | ◆◆◆
□□□ | ◇◆◇
□□□ | ◇◇□

ボスビー
マット-バスビー
イングランド
–
3-6-1 / 4-3-3
环境情况重视
活用选手交换
实战重视
适度休息
16 ~ 22
◆◆ ◆◆
□◇◆ | ◆◇□
◆ ◆
——+——
□□◇ | ◇□□
□□□ | □□□
□□□ | □□□

ボッジス
–
ブラジル
21700万
3-4-3 / 3-6-1
环境情况重视
临机应变地对应
LINE DF重视
偶尔休息
16 ~ 22
□□◇◇◇◆◇
◆◆◆
—◇◇◇◇◆◆
□◇◇◇◇◆◇
□□□◇◇◇<
□□□ | □◇□

ボブセン
ボビ-ロブソン
イングランド
–
4-4-2 / 5-3-2
环境情况重视
临机应变地对应
物理重视
适度休息
全年龄
◆◆◆ | ◇◇□
◆◆◆ ◆
◆◆◆
◆

ボロコス
–
ルーマニア
27400万
4-5-1 / 5-4-1
团队适应重视
临机应变地对应
队形重视
偶尔休息
23 ~ 29
□□□ | □□□
——◇◇◇◇
□□◇◇◇◆◇
◆◆◆
□□◇◇◇◆◇

マークレン
スティーブ-マクラーレン
イングランド
–
4-4-2 / 4-3-3
经验重视
临机应变地对应
物理重视
基本不安排休息
16 ~ 22
◆◆◆ | ◆◇□
◆◆◆ ◆◆
◆◆◆
——+——
◇◇◇ | □□□
□□□ | □□□

マザッピ
–
ブラジル
21700万
4-3-3 / 4-4-2
平衡性重视
活用选手交换
边路攻击重视
基本不安排休息
16 ~ 22
□□□ | □□□
◇◆◇◇——
◇◆◇◇◇□□
◆◆◆
◇◆◇◇◇□□

经营中特别需要注意之一

[illegible]

EU圈外选手指的是球员的国籍所属。在欧洲联赛中对于外籍球员在一个俱乐部中的人数最大值以及比赛出场人数都进行了一定的限制。如果想创建一只强力球队请先以外籍球员为中心点考虑。通过球探寻找选手的话，对国籍系统没有限制的就是欧洲籍贯的球员，并以外籍球员为中心的阵容。外籍球员一般为南美、非洲和大洋洲选手。

经营中特别需要注意之二

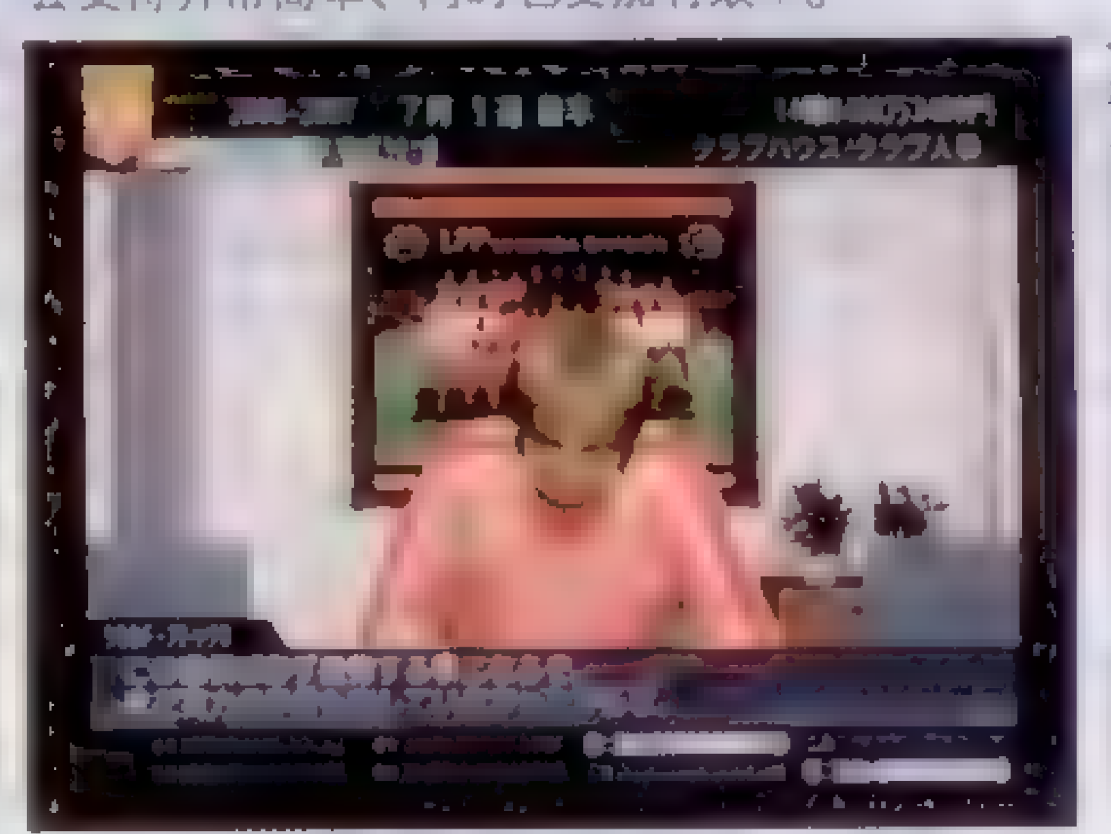
[illegible]

如果立即需要战斗力的话就选择"最近急激に……"这样提示信息的当前选手，马上就可以对俱乐部作出战斗作用。如果暂时不紧张的话就去选择"まだ若く……"这样经验暂且不够但是后劲十足的选手来进行培养。部分球员的全盛时期很短，注意一定不要把这段黄金时间浪费掉。

经营中特别需要注意之三

活用检索功能发现"宝贝"

使用选手检索功能，不仅仅可以查阅当前被"挂牌"的选手，还可以一并检索出实际存在与欧洲舞台的实名选手。通过输入所踢位置以及选手姓氏这样的部分选手信息来检索的话，找出"宝贝"球员的方法会变得异常简单、同时也更加有效率。



解雇球员虽然不忍心但是为了球队发展

经营中特别需要注意之四

不能成为俱乐部战斗力的选手通过转会挂牌系统来揭载，目标就是转会金。这个时间实际上就是契约时间还剩下一年以内，二月之后如果转会不成功的话与球员的契约就会延长。如果此时俱乐部对于球员年薪方面很拮据的话只好进行直接解雇。

经营中特别需要注意之五

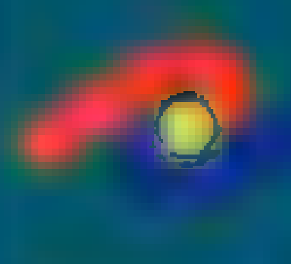
抓准实名"名脚"选手的"转生"良机引退后的选手会进行转生，此时他们是不会被限制只在之前效力的俱乐部的。通过派遣球探，绝对不要错过这些转生后的年轻名脚。如果成功获得之后，就可以把他们作为队伍的核心球员进行重点培育，施与英才教育方针，绝对不会让玩家失望。

经营中特别需要注意之六

国家队召集不仅不能提高选手的人气，在选手归队时疲劳度还会大幅度增加，如果可能的话一定要尽可能避免。作为队伍的中心选手，不仅要避免类似巴西、阿根廷国籍选手的国家队召集，欧洲国籍的国家队召集也同样要引起重视。

经营中特别需要注意之七

转会期间，代理人会来俱乐部介绍一些正在挂牌的球员。虽然获得之前不能清楚地知道球员的具体能力，但是可以说获得'宝贝'球员的概率还是非常高的。如果俱乐部的资金有一定富裕，就尽量去获得吧，万一得到的球员并不优秀的话也可以用本作方便的挂牌系统把球员进行转会揭载



次世代传媒联盟 最新上市日期

电子游戏软件 电玩新势力 动感新势力 掌机迷 SO COOL TOYS

《口袋迷》系列丛书第四弹！史无前例的收全部妖怪的详细资料，386只妖怪的详细性能彻底收录。口袋妖怪迷必备的一本！必要收藏！

口袋妖怪收藏大图鉴

■定价：28.00元　只限邮购

游戏史上第一个满分RPG游戏，游戏系统攻略，剧情对话，关卡难点，隐藏秘技第一时间全公开。DVD影像光盘，豪华版附赠男主角招牌挂饰收藏佳品。

最终幻想XII完全攻略本

■定价：普通版14.80元 豪华版24.80元　只限邮购

不朽的系列大作，吸引了无数游戏玩家，详实的资料收集，珍贵人设原画首次暴光，从未公开过的生化秘密资料大详解，附赠DVD精彩光盘无敌超值价22元。

生化危机十年

■定价：22.00元　只限邮购

绝对潮流向往：抛开固有的单元安排不管，本期《搜酷》总共为大家带来了百款以上鞋款，百款以上包款和百款以上的配件，更多的潮流服饰也是多不胜数，大家赶紧跟我们一起冲向潮流顶端吧。

SO COOL 2006年第(5)期

■定价：15元　4月25日上市

精选感动新世纪的四十首超人气动画mtv，两张dvd豪华满载最高品质画面，极致影音享受，更有clamp十五周年珍藏鼠标垫和bleach死神番队识别腕带附送，好歌好画好礼——《动感新势力》新年至诚奉献！

动感新势力水晶DVD

■定价：29元　只限邮购

黑色立体弹仓外壳很酷。立体哈罗钟点造型各异、进口机芯、夜光功能。细节、品质、信誉的保证。

优惠日期 5月1日至5月31日

高达立体挂钟

■原价：68元 优惠月：50元　接受邮购

口袋妖怪十周年纪念，包括《口袋中的秘密》秘卷及白金收藏歌集DVD，珍贵资料影象值得你收藏，大量内容首次公开，不能错过！

口袋十年

■定价：15.00元　5月中旬出版

本期特别推出两大烧录卡重磅评测文章，同时还有三大烧卡配合抽奖，广大NDS玩家绝不能错过。同时还收录最新掌机游戏的完全攻略，包括「地球冒险3」及「无名传说2」。

掌机迷55期

■定价：5.80元　5月3日出版

电子游戏软件

2006年第1～10期	9.[illegible]元

动感新势力

27～31、34、36、38、39期	9.[illegible]元

电子天下·掌机迷

第21期、22、26～28、30～49期	9.[illegible]元
第50～55期	5.[illegible]元

电玩新势力DVD

33～35、38～54期	9.80元
游戏批评06春季号	12元
口袋迷(2)	18元
TOYS第(1～5)期	9.80元
SOCOOL第(1～7)期（5期已售完）	15元
动新白金DVD	24.80元
动新钻石DVD	24元
高达立体挂钟 原价68元	优惠价：50元
2005标准掌机典藏	24元

注：口袋迷(3)已售完，请勿邮购

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177'64472180（邮资免取）

经典动画歌曲究极收藏!!
雙DVD本篇動畫MTV&特典PV共計40首
全国上市 热卖中
Radiance
KOHAKU
RHYTHM EMOTION
Grip!
Memory
豪華贈品
DVD兩枚組
售价29元
动感新势力动画歌曲MTV精选集
ANIME MUSIC VIDEO
水晶MTV DVD
ANIME NEW POWER
特典DVD收錄精選動畫PV二十首
玉置成实 REASON『高达SEED DESTINY』第一季片尾曲、Heart & Soul、KOTOKO Re-sublimity『神无月的巫女』片头曲、gravity、MAMESHIBA、『全金属狂潮FUMOFFU』片头曲、『全金属狂潮FUMOFFU』片尾曲、radiance、Innocent starter『魔法少女奈叶』片头曲、WILD EYES『甲贺忍法帖』第一季片尾曲、T.M.Revolution Zips『高达SEED MSV』主题曲、Dearest『犬夜叉』第三季片尾曲、Berryz工房、always『名侦探柯南』主题歌、Shining☆Days『舞-HIME』片头曲、『高达SEED DESTINY』插曲、Dearest『机动战舰抚子』主题歌、小仓优子、『校园迷糊大王』片尾曲、Memories
邮购请注明"水晶MTV" 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:010-64472177/64472180 邮资免取

新作游戏发售表

这次的球会创造 欧洲冠军杯舞台从日本这个弹丸之地换到了广阔的欧洲足坛，虽然爽了很多但是由于本作的硬伤 所有比赛不能略过 ！这使得本人痛苦万分…… 不得不动用了老金来跳过……残念 本月胜利十一人10就要推出啦！热战于WE9的同志们晒着过来呀看过来 〔责编 龙马〕

PS2

黑色	BLACK	FPS	EA
职业棒球-火热赛场2006	プロ野球 熱スタ2006	SPG	NAMCO
职业棒球魂3	プロ野球スピリッツ3	SPG	KONAMI
高元寺女子足球	高元寺女子サッカー	SPG	STARFISH
麻将霸王 段级战斗II	麻雀覇王 段級バトルII	TAB	每日COM
罪恶工具 XX SLASH	ギルティギア イグゼクス	FTG	SEGA
超龙珠Z	Super Dragon Ball Z	ACT	BANDAI
黄金骑士牙狼<GARO>	黄金騎士牙狼<GARO>	ACT	Banda Namco
格斗之王大蛇篇	ザ・キング-オブ-ファイターズ オロチ編	FTG	SNK
夏梦夜话	夏夢夜話	AVG	KIDS
最终幻想XI阿托尔干的秘宝	ファイナルファンタジーXI アトルガンの秘宝	RPG	Square Enix
Iris	イリス	AVG	KIDS
★大神	大神(OKAMI)	ACT	CAPCOM
勇者斗恶龙	ドラゴンクエスト	ARPG	SQUARE-ENIX
少年杨格斯和不可思议的迷宫	少年ヤンガスと不思議のダンジョン		
便利店4	ザ・コンビニ4	SLG	HUMSTAR
2006 FIFA德国世界杯	2006 FIFA ワールドカップ ドイツ大会	SPG	EA
IZUMO2猛剑闪记	IZUMO2 猛き剣の閃記	RPG	GN
摇动的心形	e' tude prologue	AVG	TAKUYO
	~揺れ动く心のかたち~		
机神咆吼demon	機神咆吼デモンベイン	AVG	角川书店
山佐数字世界SP 燃烧吧！叔女	山佐Digワールド SP 燃えよ！ 功夫淑女	SLG	YAMASA
SIMPLE 2000系列 THE原始人	SIMPLE 2000 シリーズ Vol 99 THE 原始人	ACT	D3P
实况足球胜利十一人10	ワールドサッカ-ウイニングイレブン10	SPG	KONAMI
银河天使2 绝对领域之扉	Galaxy Angel 2 絶対領域の扉	SLG	BANPRESTO
KOF 极限冲击2	KOFマキシマムインパクト 2	FTG	SNKPLAYMORE
SEGA AGES 2500系列	SEGA AGES 2500シリーズ 刑事	ACT	SEGA
Vol 26 爆裂刑事	Vol 26ダイナマイト		
SEGA AGES 2500系列	SEGA AGES 2500シリーズ	STG	SEGA
Vol 27 铁甲飞龙	Vol 27 パンツァードラグーン		
★龙虎之拳・天地人	龍虎の拳~天・地・人~	FTG	SNKPLAYMORE
交响诗篇	交響詩篇	AVG	BANDA
艾乌丽卡NEW VISION	エウレカセブンNEW VISION		
实况超级职业棒球	実況パワフルメジャーリーグ	SPG	KONAMI
七侍	SAMURAI 7	ACT	CAPCOM
beatmania DX 11DX RED	ビートマニアII DX 11 -II DX RED-	AVG	KONAMI
TAITO经典记忆上卷	TAITO BEST タイトーメモリーズ 上巻	ETC	TAITO
新豪血寺一族-烦恼解放	新 豪血寺一族-煩悩解放	FTG	EXCITE
宇宙刑事魂	宇宙刑事魂	ACT	[illegible]
我们街机一族 恶魔城德拉克拉	オレたちゲーセン族 悪魔城ドラキュラ	ACT	KONAMI
我们街机一族 魂斗罗	オレたちゲーセン族 魂斗罗	STG	KONAMI
TT SUPERBIKES	TT スーパーバイクス	RCG	TAITO
KIMIKISS	キミキス	AVG	ENTERBRAIN
街头霸王ZERO战士世纪	ストリートファイター ZERO	FTG	CAPCOM
	ファイターズジェネレーション		
彩虹六号	Tom Clancy s Rainbow Six Critical Hour	ACT	UBI
★梦幻之星 宇宙	ファンタシースターユニバース	RPG	SEGA
世界的尽头	World s end	AVG	[illegible]
鬼屋魔影 新的恶梦	アローンインザダーク-ザニューナイトメア-	ACT	CAPCOM
破坏者	BREAKER	ACT	TECMO
圣灵机RAYBLADE2	圣灵机ライブレード2	SLG	WINKYSOFT
Catan	Catan	ACT	CAPCOM
新机动幻想 青之章	ガンパレード・オーケストラ 青の章	AVG	SCE
新机动幻想 绿之章	ガンパレード・オーケストラ 緑の章	AVG	SCE
Soul Link EXTENSION	Soul Link EXTENSION	AVG	INTERCHANEL
羊之村欢迎您2	ようこそひつじ村2	AVG	SUCCESS
蔷薇木上开满蔷薇花	薔薇ノ木ニ薔薇ノ花开ク	AVG	INTERCHANEL
CLANNAD	CLANNAD-クラナド-	AVG	INTERCHANEL
大战略7	大战略VIIエクシード	SLG	[illegible]
K-1 WORLD GP 2005	K-1 WORLD GP 2005	FAC	D3P
雅典2004	ATHENS 2004	SPG	SCE

世界坦克博物馆	ワールド タンク ミュージアム	SLG	SUCCESS
★古墓丽影・传说	TOMB RAIDER LEGEND	A・A	Eidos
★圣剑传说4	圣剑传说4	ARPG	SQUARE ENIX
弹子乐园	パチパラ12	ETC	SE
大海与夏天的回忆-	大海と夏の思い出-		
★KOF・NESTS篇	ザ・キング・オブ・	FTG	SNKPLAYMORE
	ファイターズ ネスツ編		
hack//G U Vol 1 再诞	hack//G U Vol 1 再誕	RPG	BANDA
hack//G U Vol 2 念君之声	hack//G U Vol 2 君想ノ声	RPG	BANDA
hack//G U Vol 3 步行之速	hack//G U Vol 3 歩くような速さで	RPG	BANDA
吉奥拉马战线无战事・攻克柏林	ジオラマ戦线异状なし ベルリン	SLG	MARIONET
分离之心	セパレイトハーツ	AVG	KID
心跳回忆	ときめきメモリアル	SLG	KONAMI
女孩版 2nd Kiss	Girl s Side 2nd Kiss		
SEGA 2500系列Vol 24	SEGA 2500シリーズVol 24	FTG	SEGA
东京番外地	ラストブロンクス		
北欧战神传2	ヴァルキリープロファイル2	RPG	Square-Enix
	-シルメリア-		
★战国BASARA2	战国BASARA2	ACT	CAPCOM
VM Japan	ブイエムジャパン	SPG	ASMIK ACE
儿雷也 参上！	儿雷也 参上！	ACT	CAPCOM
光明之风	シャイニング・ウインド	SLG	SEGA
式神の城 - 七夜月幻想曲	式神の城 - 七夜月幻想曲	RPG	Kids Station
现的女神	ああっ女神さまっ	AVG	Marvelous Interactive
今天开始做魔王！起始之旅	今日からマ王！ はじマリの旅	AVG	KONAMI
龙刻	龙刻	AVG	KID
乔乔冒险奇遇 替身之血	ジョジョの奇妙な冒険	FTG	BANDAI
	ファントムブラッド		
格斗番神 武方	格斗番神 武方	ACT	BANDAI
樱花大战物语 帝都篇	サクラ大战物语 帝都篇	AVG	SEGA
炎之宅急便	炎の宅配便	ACT	success

PS3

仁王	仁王	ACT	KOEI
源氏2	GENJI2	ACT	SCE
★装甲核心4	アーマード・コア4	ACT	FROM
格斗王极限冲击3	キング・オブ・ファイターズ MI3	FTG	[illegible]
幻想水浒传6	幻想水浒传VI	SLG	KONAMI
实况棒球	実況パワフルプロ野球	SPG	KONAMI
致命惯性	フェイタル・イナーシャ	RAC	KOEI
刃之风暴・百年战争	ブレードストーム・百年战争	ACT	KOEI
[illegible]赛车GPX	新世纪GPXサイバーフォーミュラ	RAC	SUNRISE
新天魔界6	新天魔界 VI	S・RPG	IDEA FACTORY
[illegible]	最強银星 围棋7	TAB	MAGNOLIA
最强银星 将棋7	最強银星 将棋7	TAB	MAGNOLIA
时空巡航机	グラディウス	STG	KONAMI
喜剧历史ACTION	コミカル历史アクション	ACT	GAE
Tom Clancy's Ghost Recon 3	Tom Clancy's Ghost Recon 3	ACT	UBI SOFT
铁拳6	铁拳6	FTG	NAMCO
炼狱 The end of the CENTURY	炼狱 The end of the CENTURY	ACT	HUDSON
羊之村	ひつじの村	AVG	SUCCESS
炸弹人	ボンバーマン	ACT	HUDSON
恶魔猎人4	デビル メイ クライ 4	ACT	CAPCOM
★合金装备4	メタルギアソリッド4	ACT	KONAMI
刺猬索尼克	ソニック ザ ヘッジホッグ	ACT	SEGA
Inertal	フェイタル イナーシャ	SLG	KOEI
灵魂能力	ソウルキャリバー	FTG	NAMCO

XBOX

X-Men Official Game	X-Men The Official Game	ACT	[illegible]
[illegible]	[illegible]	ACT	EA
虚幻冠军赛2 连瑞战争	Unreal Championship 2	FPS	[illegible]
	The Liandri Conflict		
[illegible]	[illegible]	ACT	[illegible]
星际争霸 幽灵	Starcraft GHOST	ACT	BLIZZARD

XBOX360

4月6日			
职业棒球魂	プロ野球スピリッツ	SPG	KONAMI
4月20日			
★九十九夜	Ninety-nine Nights	ACT	Microsoft
5月18日			
Love FOOTBALL	Love FOOTBALL	SPG	NAMCO
5月25日			
炸弹人 零点行动	ボンバーマン－ACT：ZERO－	ACT	HUDSON
6月29日			
子弹魔女	バレットウィッチ	ACT	AQI
金属战犬	クロムハウンズ	ACT	SEGA
2006年预定			
OPERATION DARKNESS	オペレーション・ダークネス	RPG	SUCCESS
雷神之锤4	クウェーク4	ACT	ACTIVISION
360麻将	360麻雀	TAB	SUCCESS
圣徒之街	Saints Row	ACT	THQ Japan
天诛360（暂定名）	天诛360（假题）	ACT	FROM SOFTWARE
反暴行动	ROIT ACT	ACT	Microsoft
蓝龙	ブルードラゴン	RPG	Microsoft
暗黑行动	オペレーション ダークネス	ACT	SUCCESS
动物园管理员	Zoo Keeper	SLG	SUCCESS
侍道Online	侍道オンライン	ACT	SPIKE
失落的星球 极端状态	Lost Planet Extreme Condition	ACT	CAPCOM
预 定			
首都高battle	首都高バトル	RAC	元气
真名法典2	MAGNA CALTA2	RPG	BANPRESTO
三国封神（暂定名）	三国封神（假题）	ACT	Idea Factory
勇闯尸城	Dead Rising	ACT	CAPCOM
KOF 极限冲击360	KOF Maximum Impact	FTG	SNKPLAYMORE
生化危机5	バイオハザード5	AVG	CAPCOM
装甲核心4	アーマードコア4	STG	FROM SOFTWARE
NEOGEO 斗技场	ネオジオバトルコロシアム	FTG	SNKPLAYMORE
The Combine X	The Combine X	ETC	Hamster
鬼魂力量3 无辜的愤怒	Spectural Force 3 Innocent Rage	SLG	Idea Factury
A列车进行曲 X	A列车 de Ikou X	SLG	Artdink
机动战士高达	机动战士ガンダン	ACT	BANDAI
死或生沙滩排球2	DEAD OR ALIVE Xtreme 2	FTG	TECMO
超级机器人对战	スーパーロボット対战	ACT	BANPRESTO

NGC

4月13日			
大玉	大玉	ETC	任天堂
5月11日			
实况超级职业棒球	実况パワフルメジャーリーグ	SPG	KONAMI
预 定			
赛尔达传说 黎明公主	ゼルダの传说 黎明の姫　A.RPG	ARPG	任天堂
动物之森2	どうぶつの森2	RPG	任天堂
星之卡比	星のカービィ	ACT	任天堂
大金刚赛车	ドンキーコングレーシング	RAC	任天堂
光速跑者21号	アイシールド21	AVG	任天堂

GBA

4月20日			
Mother3	Mother3	RPG	任天堂
4月27日			
KONAMI THE BEST	コナミ－ザ－ベスト	AVG	KONAMI
忧美梦想MyNerebe	忧美梦想MyNerebe		
预 定			
超级方块霸王IIX	スーパーパズルファイターIIX	ETC	CAPCOM
首都高ADV	首都高バトルアドバンス	RAC	元气
大家的软件系列－围棋	みんなのソフトシリーズ 囲棋	TAB	Success
少年侦探团－红眼魔人－	少年探侦团－红眼の魔人－	AVG	Success
国夫君的热血合集3	くにおくん 热血コレクション3	ETC	CAPCOM
超人奥特曼棒球	超人ウルトラベースボール	SPG	Cunture Brain
合金弹头	メタルスラッグ	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头2	メタルスラッグ2	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头3	メタルスラッグ3	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头4	メタルスラッグ4	STG	SNKPLAYMORE
最终幻想 V	FINAL FANTASY V	RPG	Square Enix
龙珠GT进化	ドラゴンボールGT トランスフォーメーション	ACT	BANPRESTO
特别机器人GBA	カスタムロボ GBA	ACT	任天堂
Clicking危险	ガチャあぷ	ACT	HUDSON
最终幻想VI	FINAL FANTASY VI	RPG	Square Enix

PSP

4月6日			
交响诗篇－艾乌丽卡	交响诗篇エウレカセブン	AVG	BANDAI
4月20日			
大家的地图	みんなの地图	ETC	ZENLIN
MYST	MYST	AVG	SEGA
龙珠Z 真武道会	ドラゴンボールZ　真武道会	ACT	BANDAI
4月27日			
新世纪福音战士 2	Neon Evangelion 2	SLG	BANDAI
炼狱2	炼狱2	ARPG	HUDSON
KAZUO	カズオ	PZG	SCE
狗狗的幸福生活	THE DOG HAPPY LIFE －幸せワンコ生活第1弹－	ETC	YUKES
舞－公主 鲜烈 真 风华学元激斗史	舞－HiME 鲜烈！真 风华学元激斗史!!	ACT	SUNRISE
街 命运的交差点 特别篇	街 ～运命の交差点～ 特别篇	ETC	SEGA
新牧场物语 纯真生活	イノセントライフ—新牧场物语	SLG	Marvelous Interactive
5月11日			
007 来自俄罗斯的爱	007 ロシアより爱をこめて	ACT	EA
5月18日			
2006 FIFA德国世界杯	2006 FIFA ワールドカップ ドイツ大会	SPG	EA
5月25日			
DQ&FF富有街便携版	ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー in いただきストリート ポータブル	ETC	SQUARE-ENIX
恐怖惊魂夜2 监狱岛的童谣	かまいたちの夜 监狱岛のわらべ呗	AVG	CHUNSOFT
说话君欧洲版	TALKMAN ヨーロッパ言语版	ETC	SCE
magnacarta便携版	マグナカルタ ポータブル	RPG	BANPRESTO
拳击手之路2 真实	ボクサーズロード2 ザ－リアル	SPG	ertain
川岛隆太教授监修脑力锻炼便携2	川岛隆太教授监修脑力トレーナーポータブル2	ETC	SEGA
预 定			
铁拳 黑暗复苏	铁拳 DARK RESURRFCTION	FTG	NAMCO
★GT赛车4 MOBILE	グランツーリスモ4モバイル	RAC	SCEI
怨灵之村	怨灵の村	AVG	NOWPRO
NFL Street	NFL Street	SPG	EA
魔界战记	魔界ウォーズ	SRPG	日本一
EX人生游戏PSP	EX人生ゲームPSP	SLG	ATLUS
TGM—K	TGM—K	ETC	ARIKA
ANGEL COLLECTION	エンジエルコレクション	SLG	MTO
虫	虫	SLG	GAE
RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
大战略PSP	大战略 ポータブル	SLG	元气
火影忍者Portable	NARUTO－ナルティメイトポ　タブル	ACT	BANDAI
忍道 焰	忍道 焰（ほむら）	ACT	SPIKE
最终幻想VII 危机核心	Final Fantasy VII Crisis Core	RPG	Square Enix

NDS

4月20日			
旅行指南会话韩国DS	旅の指さし会话帐DS 韩国	ETC	任天堂
旅行指南会话泰国DS	旅の指さし会话帐DS タイ	ETC	任天堂
旅行指南会话中国DS	旅の指さし会话帐DS 中国	ETC	任天堂
单人方块童话王国DS	ソロエルパズル童话王国	PZG	SUCCESS
ZooTycoon动物园创造	ZooTycoon ～动物园をつくろう！～	SLG	SEGA
4月27日			
火影忍者 最强忍者大集结4 for DS	NARUTO －ナルト－ 最强忍者大结集4 for DS	ACT	TOMY
旅行指南会话美国DS	旅の指さし会话帐DS アメリカ	ETC	任天堂
旅行指南会话德国DS	旅の指さし会话帐DS ドイツ	ETC	任天堂
信长之野望DS	信长の野望DS	SLG	KOEI
茶水狗狗的房间	お茶犬の部屋	ETC	MTO
我的战斗机	オレのせんとうき	AVG	TAITO
预 定			
伊苏 战略版	イース ストラテジ	SLG	MI
暴风传说	Tales of the Tempest	RPG	NAMCO
琴库鲁RPG	チンクルRPG	RPG	任天堂
新超级马里奥兄弟	Newスーパーマリオブラザーズ	ACT	任天堂
月亮工厂 新牧场物语	ルーンファクトリ　新牧场物语	SLG	MI
魔法假日 5星降临	Magical Vacation 5 Stars	RPG	任天堂
超级机器人大战DS	Super Robot Wars DS	SLG	BANPRESTO
逆转裁判 4	逆转裁判 4	ETC	CAPCOM
怪兽召唤师	Monster Summoner	RPG	Arting
真 女神转生DS	真 女神转生DS	RPG	ATLUS
SNK对CAPCOM 卡片对决	SNK VS CAPCOM Card Battle	TAB	PLAYMORE
我们的太阳DS	Bokura no 太阳 DS	RPG	KONAMI
洛克人ZX	ロックマン ゼクス	ACT	CAPCOM
机动战士GUNDAM SEED	机动战士ガンダムSEED	ACT	BANDAI
恶魔城德拉克拉	恶魔城ドラキュラ	ACT	KONAMI
最终幻想3	ファイナルファンタジーIII	RPG	SQUARE-ENIX

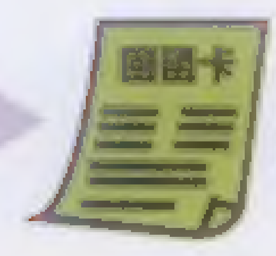
PRESENT

动漫游戏周边
期期好礼不断

精彩礼品派送70名

第一时间仔细阅读《电软》
填写回函卡就会赢得好运

最速时间购买电软



填写当期回函卡

在截止期前寄出

就有可能领取幸运奖品

本期抽奖截止时间 6月1日

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为我们的幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

1 高达迷你人形 食玩精选PLUS 5

（随机获取任意一款）

2名

2 吉祥寺咖啡屋黑猫零钱袋

12名

3 水果篮子可爱零钱袋

（随机获取任意一款）

10名

4 GBA经典便携包

（随机获取任意一款）

10名

5 死神奇趣番队服手机包

15名

6 钢之炼金术师 兄弟联金属挂扣

16名

7 精美动漫扑克

（随机获取任意一款）

5名

179期中奖名单

1等奖：天津市/杨雨生、广东/亓伟力

2等奖：上海市/陈明祺

3等奖：北京市/关磊

4等奖：天津市/张驰、天津市/李卫宿、北京市/赵博、广东省/何丰业、广西省/邹紫光、河南省/蔡鹏信、上海市/赵青见、河北省/陈超

5等奖：天津市/尤佳、江苏省/孙涛、北京市/周晨、广东省/周家浩、上海市/朱林、北京市/葛承昆、河南省/黄燕鉴、吉林省/王新蕾、北京市/孟雷、江苏省/于振兴

6等奖：北京市/武鑫、北京市/金鹊鸣、重庆市/唐莹、北京市/邵楠、河南省/韩磊、安徽省/陈文青

7等奖：上海市/顾晓峰、黑龙江省/王子研、上海市/朱天、江苏省/戴征、广西省/吴锦全、广东省/钟志行、辽宁省/徐长鑫、上海市/王正捷、辽宁省/周海、湖北省/魏蒙、北京市/杨肖、四川省/滕玺、安徽省/何亮、云南省/洪骋、浙江省/施斌

8等奖：上海市/陈浩亮、浙江省/沈毅斐、重庆市/杨江河、新疆/汪振文、上海市/秦岭、重庆市/申镇华、贵州省/李轩祥、甘肃省/张海龙、贵州省/覃浩、广东省/沈闽哲、江苏省/石林、天津市/王宗泽、广东省/高慧敏、广东省/文乐、上海市/蒋峰、上海市/陈家宗、上海市/顾浩川

中国电玩榜中奖名单

原版高达SEED DESTINY EF收藏3：上海市/俞李杰

吉祥寺咖啡黑猫零钱包：浙江省/章皓达、辽宁省/孙立、广东省/戴兴东、广东省/高海、北京市/冯广镇、辽宁省/王超、天津市/吴德伟、广东省/林楚青、河南省/贾威、北京市/张凯

龙猫手机来电闪：天津市/冯晓辰、河北省/孟宇、浙江省/葛炜、四川省/罗翊、上海市/包海敏、辽宁省/郭天野、北京市/董忆梅、山东省/刘浩然、北京市/岳欣彬、四川省/代振阳

SoCOOL
搜酷 STREET FASHION CULTURE MAGAZINE
2006 MAY
05
定价:20元
推广价:15元

COVER & EXCLUSIVE INTERVIEW
最酷封面人物
杨丞琳

4月25日全国上市!!

绝对潮流向往

百款最潮波鞋指导——百款最in包包图鉴——百款最high潮流配件

SoCool 5月号街头至尊赠品

Che Guevara × Mandela × Arafat
两款滑盖盒随机附赠一款

SoCool × adidas originals
十双三叶草等您来拿

究极的一本!!
口袋迷系列丛书之四
史无前例的大资料集
386
超厚!
416页!
权威鉴定
妖怪集合!!
POKéMON
收藏大图鉴
全386种妖怪能力彻底解析!
口袋系列十周年纪念!
究极的
口袋妖怪图鉴
口袋妖怪
收藏大图鉴
定价:28元
少量库存
欲购从速
386只妖怪原画/游戏设定完全收录
全部妖怪能力值/形象比例最详细图解
386只妖怪进化状态/成长率彻底公开
全部招式总力收录！ 前所未有的海量资料集结
全面接受邮购
邮购请注明『口袋大图鉴』 邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取